

Pokémon Go perheiden arjen, lasten itsenäisen liikku- misen ja ympäristöön liittyvien näkemysten näkökul- mista

Helsingin yliopisto
Kasvatustieteellinen tiedekunta
Kasvatustieteiden osasto
Luokanopettajan koulutushjelma
Pro gradu -tutkielma
Kasvatustiede
Toukokuu 2018
Ida Lehtonen

Ohjaaja: Sirpa Tani



| | | | |
|--|--|---|---|
| Tiedekunta - Fakultet - Faculty Kasvatustieteellinen | | Laitos - Institution - Department Kasvatustieteiden osasto | |
| Tekijä - Författare - Author Ida Lehtonen | | | |
| Työn nimi - Arbetets titel Pokémon Go perheiden arjen, lasten itsenäisen liikkumisen ja ympäristöön liittyvien näkemysten näkökulmista | | | |
| Title Pokémon Go from the perspective of families' weekday, children's independent mobility and the grasps of environment | | | |
| Oppiaine - Läroämne - Subject Kasvatustiede | | | |
| Työn laji/ Ohjaaja - Arbetets art/Handledare - Level/Instructor Pro gradu -tutkielma / Sirpa Tani | | Aika - Datum - Month and year Toukokuu 2018 | Sivumäärä - Sidoantal - Number of pages 87 s + 4 liites. |
| Tiivistelmä - Referat - Abstract <p>Pokémon Go on lisättyä todellisuutta ja puhelimen sijaintitietoja hyödyntävä mobiilipeli, jota pelaa maailmanlaajuisesti päivittäin noin viisi miljoonaa ihmistä. Tutkimuksen tarkoituksena on selvittää, millä tavoin peli näkyy tutkimukseen osallistuneiden perheiden arjessa. Lisäksi selvitetään sitä, miten Pokémon Go on vaikuttanut perheiden lasten itsenäiseen liikkumiseen, ja miten Pokémon Go ja sen pelaaminen ovat vaikuttaneet perheenjäsenten käsityksiin ympäristöstä ympäristön havainnoinnin, ympäristöstä oppimisen ja navigointitaitojen näkökulmista.</p> <p>Tutkimukseen osallistui kuusi Pokémon Gota pelannutta perhettä eri puolilta pääkaupunkiseutua. Aineisto hankittiin haastattelemalla perheitä, tarkemmin sanottuna yhdeksää vanhempaa ja kahdeksaa lasta. Aineiston analyysissä käytettiin laadullista sisällönanalyysia ja tarkemmin analyysi tehtiin teorialähtöisen ja teoriaohjaavan sisällönanalyysin avulla.</p> <p>Aineistosta löytyi seitsemän erilaista tapaa, jolla Pokémon Go näkyi merkittävästi perheen arjessa. Näitä olivat 1) slangia eli peliin liittyvä kieli, 2) pelityyli, 3) pelaamisessa ilmenevä sosiaalisuus ja 4) lisääntynyt fyysinen aktiivisuus. Lisäksi peli näkyi perheen arjessa 5) oppimisen, 6) emootioiden ja 7) muun toiminnan kautta. Tuloksissa ilmeni, että Pokémon Go ei ollut kovin merkittävästi vaikuttanut lasten itsenäisen liikkumisen määrän lisääntymiseen, reiviin laajentumiseen tai liikkumismuotoihin. Perheen jo olemassa olevat käsitykset lasten itsenäiseen liikkumiseen liittyvistä tekijöistä näyttivät ennemminkin ohjaavan lasten Pokémon Gon pelaamista ilman aikuisen läsnäoloa. Aineiston perusteella Pokémon Go näytti olevan vahvasti yhteydessä siihen, miten perheenjäsenet olivat muokanneet näkemystään ympäristöstä. Peli oli ohjannut pelaajien ympäristön havainnointia, kehittänyt varsinkin lasten navigointitaitoja ja edistänyt uuden oppimista ympäristöstä ja uusissa paikoissa käymistä. Pokémon Go näkyy perheiden arjessa hyvin monipuolisilla ja positiivisilla tavoilla, ja peli tarjoaa mahdollisuuksia oppia ympäristöstä.</p> | | | |
| Avainsanat - Nyckelord Pokémon Go, lasten itsenäinen liikkuminen, ympäristön havainnointi, karttataidot | | | |
| Keywords Pokémon Go, children's independent mobility, observing environment, map skills | | | |
| Säilytyspaikka - Förvaringsställe - Where deposited Helsingin yliopiston kirjasto - Helda, e-Thesis (opinnäytteet) | | | |
| Muita tietoja - Övriga uppgifter - Additional information | | | |



| | | | |
|---|--|--|--|
| Tiedekunta - Fakultet - Faculty Educational Sciences | | Laitos - Institution - Department Education | |
| Tekijä - Författare - Author Ida Lehtonen | | | |
| Työn nimi - Arbetets titel Pokémon Go perheiden arjen, lasten itsenäisen liikkumisen ja ympäristöön liittyvien näkemysten näkökulmista | | | |
| Title Pokémon Go from the perspective of families' weekday, children's independent mobility and the grasps of environment | | | |
| Oppiaine - Läroämne - Subject Education | | | |
| Työn laji/ Ohjaaja - Arbetets art/Handledare - Level/Instructor Master's Thesis / Sirpa Tani | | Aika - Datum - Month and year May 2018 | Sivumäärä - Sidoantal - Number of pages 87 pp. + 4 appendices |
| Tiivistelmä - Referat - Abstract <p>Pokémon Go is a mobile game, which uses technology called Augmented Reality and location information of the mobile devices. About five million people all around the world still play Pokémon Go daily. The purpose of this thesis is to examine how Pokémon Go is shown in the lives of the families, which participate in the study. In addition, the impact of the Pokémon Go on children's independent mobility is examined. Yet the purpose of this thesis is to examine how Pokémon Go effects to the family members' understanding of the environment.</p> <p>Six families from the Helsinki metropolitan area participated in the study. The data was gathered by interviewing families, nine parents and eight children totally. The method used to analyze the data were content analysis.</p> <p>Seven ways in which Pokémon Go was shown in the families' lives were discovered. The ways were 1) slang of the game 2) the ways that families played Pokémon Go 3) social side of the game and increased 4) physical activity. In addition, Pokémon Go seemed to play important role in families lives through 5) learning, 6) emotions and 7) other actions. In this study were discovered that Pokémon Go has not remarkable affected on children's independent mobility. Families' earlier peceptions of the children's independent mobility seemed to affect to children's playing without adult accompanied instead. Based on the data Pokémon Go has had an impact on how family members understand their environment. This included how family members observed their environment, how the game was improved their navigation skills and learning about the environment and encouraged them to visit new places. Pokémon Go is shown in families' lives in multiple and positive ways and it provides opportunities to learn about the environment.</p> | | | |
| Avainsanat - Nyckelord Pokémon Go, lasten itsenäinen liikkuminen, ympäristön havainnointi, karttataidot | | | |
| Keywords Pokémon Go, children's independent mobility, observing environment, map skills | | | |
| Säilytyspaikka - Förvaringsställe - Where deposited Helsinki University Library - Helda, e-Thesis (opinnäytteet) | | | |
| Muita tietoja - Övriga uppgifter - Additional information | | | |

Sisällys

| | |
|--|----|
| 1 JOHDANTO | 1 |
| 2 POKÉMON GO | 4 |
| 2.1 Mikä Pokémon Go? | 4 |
| 2.2 Pokémon Gon yhteydet todelliseen ympäristöön | 8 |
| 2.3 Pokémon Go tutkimustulosten valossa | 13 |
| 3 LASTEN ITSENÄINEN LIIKKUMINEN | 19 |
| 3.1 Lasten itsenäisen liikkumisen määritelmä | 19 |
| 3.2 Lasten itsenäinen liikkuminen Suomessa ja ulkomailla | 23 |
| 4 YMPÄRISTÖN HAVAINNOINTI JA KARTTATAIDOT | 27 |
| 4.1 Pokémon Go ja todellisessa ympäristössä liikkuminen | 27 |
| 4.2 Ympäristön havainnointi ja siihen vaikuttavia tekijöitä | 28 |
| 4.3 Karttataidoista | 32 |
| 5 TUTKIMUSTEHTÄVÄ JA TUTKIMUSKYSYMYKSET | 36 |
| 6 TUTKIMUKSEN TOTEUTUS | 37 |
| 6.1 Laadullinen tutkimus ja teemahaastattelu | 37 |
| 6.2 Tutkimuksen kohde | 39 |
| 6.3 Aineiston koonnin menetelmät | 40 |
| 6.4 Aineiston analyysi | 43 |
| 7 TUTKIMUSTULOKSET JA NIIDEN TULKINTAA | 46 |
| 7.1 Pokémon Go perheen arjessa | 46 |
| 7.1.1 Slangi | 47 |
| 7.1.2 Pelityyli | 48 |
| 7.1.3 Sosiaalisuus | 52 |
| 7.1.4 Fyysinen aktiivisuus | 55 |
| 7.1.5 Oppiminen | 57 |
| 7.1.6 Emootiot | 58 |
| 7.1.7 Muu toiminta | 61 |
| 7.2 Pokémon Gon vaikutukset lasten itsenäiseen liikkumiseen | 62 |
| 7.2.1 Pokémon Gon yhteys lasten itsenäisen liikkumisen määrään | 62 |
| 7.2.2 Pokémon Gon yhteys lasten itsenäisen liikkumisen reviiriin | 64 |

| | |
|--|----|
| 7.2.3 Pokémon Gon yhteys itsenäisen liikkumisen muotoon | 68 |
| 7.3 Pokémon Gon vaikutus näkemyksiin ympäristöstä | 69 |
| 7.3.1 Pokémon Go ympäristön havainnoinnin ja hahmottamisen ohjaajana.. | 69 |
| 7.3.2 Pokémon Gon vaikutus navigointitaitoihin | 72 |
| 7.3.3 Pokémon Go ja uuden oppiminen ympäristöstä | 74 |
| 8 LUOTETTAVUUS..... | 78 |
| 9 POHDINTAA | 83 |
| LÄHTEET | 87 |
| LIITTEET | 97 |

1 Johdanto

Pokémon Go on maailmanlaajuisesti suurta suosiota herättänyt puhelimen sijaintitietoja ja kameraominaisuuksia hyödyntävä mobiilipeli, joka julkaistiin ensimmäisen kerran heinäkuussa 2016, ja Suomessa peli oli ladattavissa virallisesti kymmenen päivää myöhemmin (Kempas, 2016). Pokémon Go keräsi kahdessa viikossa 20 miljoonaa päivittäistä käyttäjää ja kahdessa kuukaudessa peliä oli ladattu yli 550 miljoonaa kertaa (Liu ym., 2017, s. 514; Nigaglioni, 2017, s. 335) ja se ohitti päivittäisessä käyttäjäajassaan muun muassa sosiaalisen median jätit, kuten Snapchatin, WhatsAppin ja Instagramin (”Usage time,” 2016). Pokémon Gota päivittäin pelaavia oli kuitenkin huhtikuussa 2017 enää noin 5 miljoonaa, mutta kuukausittain peliä pelaa arviolta noin 65 miljoonaa (”85 Incredible,” 2018).

Pokémon Go -ilmiön suosio on tähän päivään mennessä laskenut huomattavasti, mutta Pokémon Gon kehittäjältä Nianticilta on tulossa yhteistyössä Warner Brosin kanssa Harry Potter -aiheinen Pokémon Gon tapainen peli (Alha ym., 2017; s. 70; Hester, 2017) ja yhdysvaltalainen AMC kehittelee myös markkinoille Pokémon Gon kaltaista The Walking Dead -brändiin perustuvaa mobiilipeliä yhteistyössä suomalaisen NextGamesin kanssa (Alha ym., 2017, s. 70). Pokémon Gon aktiivisimmat pelaajat ovat yhä jäljellä muiden muassa pelin visuaalisen, sosiaalisen, taktisen ja tarinallisen puolen ansiosta sekä pelin todentuntuisuuden ja pelaajien oman älykkyyden käytön kokemusten takia (Liu ym., 2017, s. 516–521). Motivaatiota pelaamiseen on edistänyt myös Pokémon Gossa tapahtuneet erilaiset uudistukset (Lindqvist ym., 2018, s. 3). Lisättyä todellisuutta hyödyntävät pelit jatkavat siis tulevaisuudessakin kehitystään ja Pokémon Go on yksi ensimmäinen suurta suosiota herättänyt lisätyn todellisuuden peli, jota miljoonat ihmiset pelaavat yhä. Tämän takia Pokémon Gota ja sen pelaamiseen liittyviä tekijöitä on perusteltua tutkia.

Pokémon Go voitti The Game Awardsin kategorioissa ”The best mobile game” ja ”The best family game” vuonna 2016. Kategoriassa oli mukana pelejä, jotka sopivat nimenomaan perheen kanssa pelattaviksi. (”2016 Nominees,” 2017.) Myös useissa Pokémon Gota koskevissa tutkimuksissa on noussut esiin, että Pokémon Go on merkityksellinen nimenomaan perheille yhteisenä ajanviettotapana (Kari, 2016, s. 7; Colley ym., 2017, s. 1186; Kari ym., 2017, s. 7; Sobel ym., 2017, s. 1487). Tutkimuksissa on todettu pelin muokkaavan pelaajien käyttäytymistä ja vaikuttavan usein myönteisillä

tavoilla heidän elämäänsä. Pokémon Go on esimerkiksi lisännyt pelaajiensa sosiaalista käyttäytymistä, aktiivisuutta, hyvinvointia ja oppimista. (Kari, 2016; Serino ym., 2016; Colley ym., 2017; Kari ym., 2017, s. 7; Sobel ym., 2017; Lindqvist ym., 2018.) Onkin mielenkiintoista pohtia, millä eri tavoin Pokémon Go näkyy peliä pelaavien perheiden arjessa.

Pokémon Gossa olennainen väline on todelliseen maailmaan perustuva pelikartta. Pelaajan on kartan avulla liikuttava todellisissa ympäristöissä, mikä on poikkeuksellista useisiin muihin mobiilipeleihin verrattuna. (Määttänen & Pullinen, 2016, A6.) Pokémon Go -peli edellyttää siis pelaajaltaan aktiivista liikkumista, mikä nostaa esiin kysymyksen lasten mahdollisuuksista liikkua itsenäisesti vapaa-ajallaan. Lasten itsenäisellä liikkumisella tarkoitetaan heidän mahdollisuuksiaan liikkua lähiympäristössään ilman aikuisen läsnäoloa. Lasten itsenäiseen liikkumiseen vaikuttavat monet eri tekijät, jotka liittyvät lasten ominaisuuksiin, ympäristöön ja vanhempien huoliin. Lasten itsenäinen liikkuminen nähdään monella tapaa lapsen kehityksen kannalta hyödylliseksi. (Kytä ym., 2015, s. 1–2.) Tutkimuksessani haluan selvittää, onko Pokémon Gon pelaamisella positiivinen korrelaatio lasten itsenäiseen liikkumisen kanssa.

Pokémon Go liittyy kiinteästi todelliseen maailmaan, koska pelikartalla on todelliseen ympäristöön sijoitettuja mielenkiintoisia kohteita, jotka antavat tietoa ympäristöstä (Mutanen, 2017, s. 13). Kohteet voivat olla merkittävässä kulttuurisissa kohteissa tai maamerkeissä, mutta myös huomaamattomammissa paikoissa (Bogle, 2016; McLaughlin & Hill, 2016; Salminen, 2016). Pokémon Gossa on näiden kohteiden ja kartan lisäksi myös muita ympäristöön liittyviä asioita, kuten tietoa etäisyyksistä. Useiden tutkimusten mukaan pelaajat ovatkin oppineet jotakin ympäristöstään peliä pelaamalla. (Serino ym., 2016, s. 675; Kari, ym., 2017; Sobel ym., 2017; Lindqvist ym., 2018.) Tämä herättääkin kysymyksen siitä, miten Pokémon Go mahdollisesti vaikuttaa pelaajan näkemyksiin ympäristöstään.

Tutkimukseni tarkoitus on etsiä vastauksia edellä esiteltyihin kysymyksiin. Tarkoitukseni on selvittää, millä eri tavoin Pokémon Go näkyy tutkimusperheiden arjessa ja millainen merkitys pelillä ja sen pelaamisella siten on perheelle. Toiseksi pelin vaatiessa konkreettista liikkumista lähiympäristössä yritän löytää yhteyksiä Pokémon Gon pelaamisen ja lasten itsenäisen liikkumisen välillä. Kolmanneksi selvitän, miten pelaaminen on mahdollisesti vaikuttanut tutkimusperheiden perheenjäsenten käsityksiin ympäristöstä. Keskityn tarkemmin ympäristön havainnointiin ja hahmottamiseen, navigointitaitoihin ja uuden oppimiseen ympäristöstä.

Tutkimus on laadullinen tutkimus, jossa olen haastatellut kuutta Pokémon Gota pelannutta perhettä. Tutkimuksen taustalla on kandidaatintutkielmani, joka oli Pokémon Gohon ja lasten itsenäiseen liikkumiseen keskittynyt kirjallisuuskatsaus. Pro gradu -tutkielmassa olen syventänyt tietoa liittyen edellisiin sekä ottanut mukaan kokonaan uudenlaisen näkökulman liittyen Pokémon Gohon ja ympäristöön.

Esitän tutkimuksen teoreettisen viitekehyksen luvuissa 2, 3 ja 4. Luvussa 2 pureudun tarkemmin Pokémon Gohon: mistä siinä on kyse, miten se kytkeytyy todelliseen ympäristöön ja millaista tutkimusta siitä on tehty. Luvussa 3 tarkastelen lasten itsenäisen liikkumisen määritelmää ja siitä tehtyä kansallista ja kansainvälistä tutkimusta. Luvussa 4 esittelen ympäristön havainnointiin ja karttataitoihin liittyviä käsitteitä, prosesseja ja tutkimuksia.

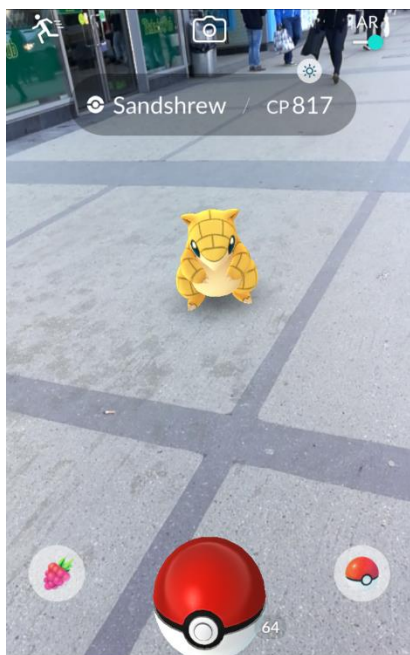
Luvussa 5 kuvaan tarkemmin tämän tutkimuksen tutkimuskysymykset ja kuudennessa luvussa kuvailen, miten olen tutkimukseni toteuttanut eli luku sisältää tietoa tutkimuksen kohteesta, aineiston hankinnasta ja analyysistä. Luvussa 7 keskityn avaamaan tutkimustuloksia siten, että siinä yhdistyvät aineistokatkelmat, oma pohdintani ja teoria. Tutkimuksen luotettavuuteen liittyviä seikkoja kuvailen luvussa 8, ja luku 9 sisältää omaa pohdintaani ja tekemiäni johtopäätöksiä yhdistettynä kirjallisuuteen.

2 Pokémon Go

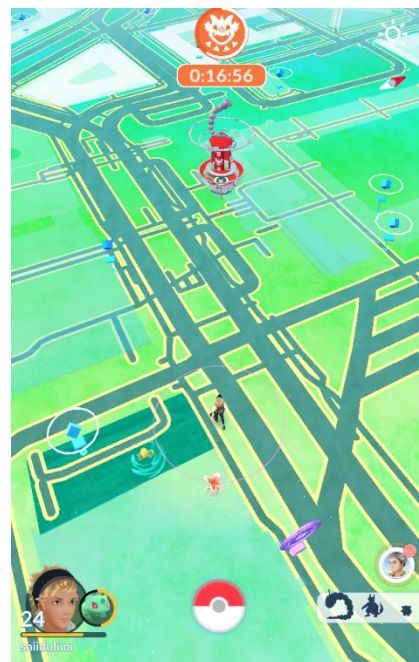
Tässä luvussa esittelen ensin Pokémon Go -mobiilipelin. Olen pyrkinyt täydentämään selityksiä pelistä otettujen kuvien avulla. Pokémon Go -peli linkittyy pelaajan todelliseen ympäristöön esimerkiksi pelikartan avulla, joten kuvailen myös tekijöitä, joiden kautta Pokémon Go on yhteydessä pelaajan todelliseen ympäristöön. Keskityn tässä myös kuvailemaan pelikarttaa ja sen ominaisuuksia, sillä ne liittyvät olennaisesti siihen, miten pelaaja liikkuu ympäristössään peliä pelatessaan. Nämä ovat olennaisia seikkoja, kun tarkastellaan pelin yhteyksiä pelaajien käsityksiin ympäristöstä. Viimeiseksi esittelen Pokémon Gosta tehtyjä tutkimuksia ja niiden tuloksia.

2.1 Mikä Pokémon Go?

Pokémon Go on Nianticin ja Pokémon Companyn kehittämä mobiilipeli (Mäyrä, 2016), joka on todellisiin paikkoihin sidottu, ja jossa hyödynnetään lisätyksi todellisuudeksi (engl. *augmented reality*) kutsuttua tekniikkaa (Koskimaa, ym., 2016). Käsitteestä käytetään myös termiä *lisäketodellisuus* (Salmi, 2017, s. 12). Lisätty todellisuus tarkoittaa, että todellisen maailman näkymään voidaan lisätä kerroksittain tietokoneella tuotettua dataa, joka voi olla esimerkiksi numeerista tai multimediaa sisältävää. Näin todelliseen maailmaan liittyvän tiedon päälle kerrostuu päällekkäin erityyppistä tietoa sisältäviä kerroksia. (Mourtzis ym., 2015, s. 7.) Pokémon Go -peli yhdistää siis pokémon-maailman ja todellisen maailman lisätyn todellisuuden avulla, jolloin tietokoneella luodut pokémon-hahmot näkyvät todellisessa ympäristössä älypuhelimien kameran läpi katseltaessa (kuva 1) (Saarinen, 2016, A7).



Kuva 1. Pokémon Go:n lisätyn todellisuuden näkymä.



Kuva 2. Pelikartta.

Useimmista muista mobiilipeleistä poiketen pelaajan on liikuttava todellisessa ympäristössä kartan avulla (kuva 2), jota seuraamalla pelaaja yrittää löytää maastossa esiintyviä pokémoneja ja tarvikkeita, jotka auttavat pelaajaa menestymään pelissä. Kartta näyttää pelaajan sijainnin pelihahmon avulla, joka liikkuu kartalla reaaliaikaisesti. (Määttänen & Pullinen, 2016, A6; Kari, ym., 2017, s. 2.) Alha ym. (2017, s. 71) viittaavat tähän käsitteellä sekoitettu todellisuus, sillä Pokémon Go yhdistää fyysisen paikkatiedon digitaaliseen lisättyyn todellisuuteen. Pelihahmot ovat Pokémon-brändistäkin tuttuja pokémon-kouluttajia, jotka pokémonien jahtaamisen lisäksi voivat vallata pokémon-saleja eli *gymejä* toisten joukkueiden käyttäjiltä (Salminen, 2016, s. 6).

Pelaajan onnistuessa pokémonin pyydystämisessä pokémonit luetteloidaan ja rekisteröidään pelaajan *pokédexiin* eli pelaajan omaan kokoelmaan, josta omat pokémonit voi milloin tahansa nähdä. Kaikkia pokémoneja ei tarvitse välttämättä suoraan pyydystää. Saman pokémonin voi pyydystää useaan kertaan, ja jos jotakin tiettyä pokémonia saa ”napattua” erityisen paljon, voi pokémonin lopulta kehittää sen seuraavaan muotoon, ilman että tätä muotoa tulee erikseen pyydystää. (Dorward ym., 2017, s. 161; ”Pokémon Go,” 2018.)

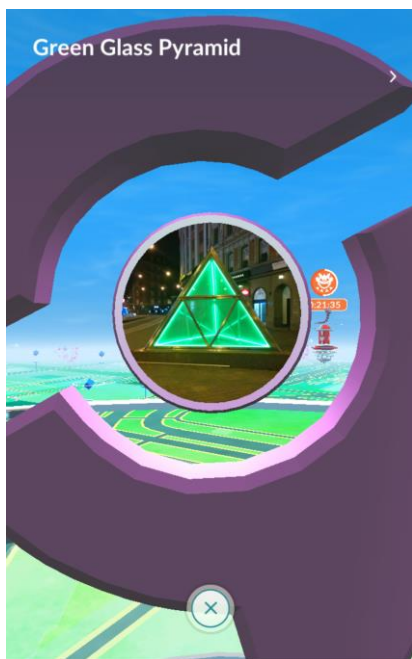
Pelissä menestymiseen tarvittavia tarvikkeita, kuten pyydystämiseen käytettäviä pokémon-palloja tai taisteluissa loukkaantuneiden pokémonien parantamiseen käytettyjä rohtoja (engl. *potion*). saadaan *pokéstopeilta* (Saarinen, 2018). Niitä symboloidaan kartalla vaaleansinisellä geometrisella kuviolla, jonka päällä on kuutio (kuva 2). Kun pelaaja

on tarpeeksi lähellä pokéstopia, sitä symboloiva kuutio aukeaa. Tällöin pokéstopilta saatavat tarvikkeet voidaan kerätä pyöräyttämällä ruutuun ilmestyvää tekstillistä kuvaa, joka on todellisesta maailmasta otettu kuva kyseisestä paikasta tai sijainnista (kuva 3). ("Gather items," 2018.)



Kuva 3. Pokéstopin kuva todellisesta ympäristöstä.

Pokémon Gon *gymit* (engl. *gyms*) ovat paikkoja, joissa pelaajat voivat otella (engl. *battle*) keskenään pokémoneillaan ja samalla kerätä pelissä tarvittavia tarvikkeita samalla tavoin kuin pokéstopeilta pyöräyttämällä todellisesta ympäristöstä otettua valokuvaa (kuva 4) ("Gather items," 2018). Pokémon Go -pelin gymejä symboloidaan Pokémon Gossa keltasilla, punaisilla ja sinisillä torneilla, joiden päällä on yksi sillä hetkellä gymillä olevista pokémoneista (kuva 2 ja 5). Eri värit symboloivat eri Pokémon Go -tiimien värejä, joita ovat *Team Instinct* (keltainen), *Team Valor* (punainen) ja *Team Mystic* (sininen). Jokainen pelaaja kuuluu johonkin tiimiin, jotka voivat tehdä yhteistyötä esimerkiksi gymien valtaamisessa omalle joukkueelle tai luomalla sinne vahvan puolustuksen asettamalla pokémonejaan gymille ("Teams and gyms," 2018). Pokémon Gossa pelaaja palkitaan päivittäisestä peliaktiivisuudesta (Lindqvist ym., 2018, s. 3) niin sanotuilla *streakeilla*, jotka pysyvät yllä, jos päivittäin avaa vähintään yhden pokéstopin tai gymin ja pyydystää vähintään yhden pokémonin.



Kuva 4. Avattu gymi.



Kuva 5. Sama gymi pelikartalla.

Gymeillä on päivittäin *raideja* (engl. *raid battle*), joissa on kyse siitä, että jokin erittäin voimakas pokémon (engl. *raid boss*) valtaa gymin, jolloin siitä tulee pelaajille yhteinen vihollinen. Raidista ilmoitetaan gymin päällä näkyvän ajastimen avulla, joka kertoo, milloin raid alkaa (kuva 2). Pelaajien tehtävänä on yrittää voittaa tämä ”vihollispokémon” taistelussa. Aikaa raidilla olevan pokémonin haastamiseen on tunti, mutta sen voittaminen ei onnistu yksin, vaan taisteluun tarvitaan useampia pelaajia. Maksimipelaajamäärä on 20 pelaajaa. Jos pelaajat yhdessä lyövät tämän pokémonin, he saavat palkinnoksi pelissä menestymiseen liittyviä erilaisia tarvikkeita, joita ei muualta pelistä saa. Heillä on tällöin myös mahdollisuus yrittää pyydystää tämä pokémon ja kartuttaa omaa pokémon-kokoelmaansa. Raideja on viittä eri tasoa, joista viides taso on vaikein. Tason vaikeutuksessa yhteisenä vihollisena olevaa pokémonia on vaikeampi voittaa ja sen lyömiseksi tarvitaan enemmän pelaajia. Tavallisten raidien lisäksi on olemassa myös *EX raideja*, joihin tarvitaan erikseen passi (engl. *ex raid pass*), jotta kyseiseen raidiin voi osallistua. EX Raidien vihollispokémonit ovat Pokémon Gossa kaikkein tunnetuimpia ja tavoitelluimpia pokémoneja. (”Raid Battles,” 2018.)

Pelin pokéstopeilta ja gymeiltä saa pokémon-pallojen lisäksi esimerkiksi *pokémonien munia* (Vironen, 2016, s. 13; ”Pokémon Go,” 2018). Pelissä on kahden, viiden ja kymmenen kilometrin munia, mikä tarkoittaa kilometrimäärää, joka on liikuttava, jotta muna kuoriutuisi (Dorward ym. 2017, s. 161; Mutanen, 2017, s. 13). Samalla tavalla toimii myös pelaajan *pokémon-buddy*, joka on pelaajan kanssa kulkeva *kaveripokémon*,

jonka saa itse valita. *Buddyn* lajista riippuen sen kanssa on käveltävä eripituinen matka, jotta pelaaja saisi kyseisen pokémonin avulla yhden tämän *pokémon-lajin karkin* (engl. *candy*), jota voi hyödyntää esimerkiksi pokémonin kehityksessä muodosta toiseen. (”Pokémon GO,” 2018; ”Pokémon Go buddy,” 2018; Saarinen, 2018.) Peli tunnistaa liian nopean vauhdin, joten matkaa ei voi taittaa esimerkiksi autolla (Vironen, 2016, s. 13), ja tämä ominaisuus pyrkii estämään pelin pelaamista autoa ajettaessa.

Pokémon Go noudattaa monille peleille tyypillistä rakennetta, sillä pelissä edetään tasolta toiselle. Ylempi taso saavutetaan peliä pelaamalla kertyneiden kokemuspisteiden (engl. *experience points, XP*) avulla, joita saadaan pokémonien pyydystämisestä, gymeillä ottelemisesta ja pokéstopeilla käymisestä, jolloin pelaaja voi kehittää myös omien pokémoniensa taitotasoa. Korkeammilla tasoilla peli myös palkitsee pelaajansa mahdollisuudella saada laadukkaampia pelissä tarvittavia esineitä tai vahvempia pokémoneja. (Bonus ym., 2018, s. 266; ”Explore,” 2018; Saarinen, 2018.) Tätä vahvuutta voi käyttää hyödyksi esimerkiksi gymeillä käytävissä taisteluissa. Jokaisella pokémonilla on siis ominaisuuksia, jotka ovat kyseiselle pokémonille ainutlaatuisia. Pokémonin laji, HP (engl. *hit points*) ja CP (engl. *combat power*) vaikuttavat taisteluissa menestymiseen. CP eli pokémonin *taisteluvoima* kertoo pokémonin mahdollisuuksista selviytyä taistelussa. HP eli pokémonin *lyöntipisteet* kertovat taistelun aikana, miten pokémon menestyy, sillä ne voivat taistelun edetessä kulua loppuun. Mitä korkeammalla tasolla pelaaja eli pokémon-kouluttaja on, sitä isommaksi eli paremmaksi pyydystettävien pokémonien CP muuttuu. (”Catch a Pokémon,” 2018.)

Pokémon Gohon on mahdollisuus ostaa myös plus-ominaisuus. *Pokémon Go -plus* on kannettava pokémon-palloa muotoa mukaileva ranneke, joka yhdistyy älypuheliin Bluetoothin kautta. Laite ilmoittaa led-valon ja värinän avulla, kun pelissä tapahtuu jotakin, esimerkiksi, jos pokémon ilmestyy lähelle. Laitteessa olevaa nappia painamalla voidaan pyydystää esimerkiksi pokémoneja ja suorittaa muita yksinkertaisia toimintoja, joten Pokémon Go -plus mahdollistaa pelaamisen niin, että pelaajan ei tarvitse katsoa älypuhelimien näyttöä koko ajan. (”Pokémon Go,” 2018.)

2.2 Pokémon Gon yhteydet todelliseen ympäristöön

Pokéstopit ja gymit on sidottu tiettyihin todellisen maailman koordinaatteihin ja kohteisiin (Mutanen, 2017, s. 13). Ne tarjoavat tietoa todellisesta ympäristöstä myös niistä

aukeavista valokuvista, jotka esittävät niiden sijaintia todellisessa maailmassa (”Gather items,” 2018). Pokéstopien ja gymien sijoittaminen merkittävälle paikoille perustuu osittain Niantic Labin aikaisempaan lisättyä todellisuutta hyödyntävään Ingress -peliin (Alhanym., 2017, s. 68). Pokéstopit ja gymit on sijoitettu mielenkiintoisiin paikkoihin maantieteellisestä näkökulmasta katsottuna, kuten esimerkiksi maamerkkien läheisyyteen. Kempas (2016, A26) toteaa peliyhtiö Nianticin kertoneen, että pokéstopit ja gymit haluttiin sijoittaa paikkoihin, joilla on tarina, merkittävä historiallinen asema tai jotka ovat taiteen, arkkitehtuurin tai opettavaisuuden kannalta merkityksellisiä. (ks. myös Dorward ym. 2017, s. 161; ”Pokémon Go,” 2018.) Pokémon Go -kartan oikeassa alalaidassa näkyy pelaajaa lähimpänä olevia pokéstopeja ja gyymejä, joista lähimmät siirtyvät aina ensimmäiseksi *nearby-listalla*, kun pelaajan etäisyys pokéstopeihin vaihtelee pelaajan liikkuessa kartalla. Listalla merkitään pokéstopeja ja gyymejä, joilla raidi on alkamassa, sijainnista otettujen valokuvien avulla, mikä linkittää pelin myös todelliseen maailmaan. Pelaajan jo pyydystettyjä pokémoneja kuvataan nearby-listalla värillisinä ja puuttuvia pokémoneja varjokuvina (kuva 6).



Kuva 6. Nearby-lista.

Edellä esiteltyjen pokémonien munien takia ja *pokémon-buddyn* kanssa liikuttu matka antaa tietoa etäisyyksistä ja kävellyn matkan pituudesta todellisessa ympäristössä. Kuljetun matkan voi tarkistaa missä tahansa vaiheessa (kuva 7 ja 8), ja pelaaja voi esimerkiksi tämän avulla päätellä, kuinka pitkä matka on esimerkiksi koululta kotiin. Tämän lisäksi pelistä voi nähdä kunkin pokémonin tiedoista sen sijainnin eli kaupungin ja maan, josta

kyseinen pokémon on pyydystetty. Näiltäkin osin peli linkittyy pelaajan todelliseen ympäristöön.



Kuva 7. Pokémon-buddyn kanssa kuljettu matka.



Kuva 8. Munan kanssa kuljettu matka.

Pokémon Go -peli linkittyy todelliseen ympäristöön kaikista vahvimmin sen pelikartan avulla, joka perustuu todellista ympäristöä kuvaavaan karttaan. Kartat ovat maantieteessä käytettäviä olennaisia välineitä, jotka Niemelä (2004, s. 25) määrittelee “mittakaavan mukaisesti pienennetyksi ja yleistetyksi, merkeiltään selitetyksi ja lisätiedoin täydennetyksi kuvaksi alueesta.” Alun perin pelikartta pohjautui suoraan Google Mapsin karttadataan, mutta marraskuussa 2017 karttadatan lähteeksi vaihtui OpenStreetMap, joka on sen käyttäjien luoma ja kenen tahansa muokattavissa oleva karttapalvelu. Tästä johtuen osalle pelaajista vaihtui huomattavasti entistä karttaa yksityiskohtaisempi pelinäköymä, kun taas toisien pelikartta saattoi vaihtua lähes tyhjään karttaan. Kartan muokattavuus mahdollistaa sen, että Pokémon Gon pelaajat voivat käydä virheen huomattessaan parantelemassa karttaa suoraan OpenStreetMapissa. Tämä asettaa kuitenkin pelaajat eriarvoiseen asemaan, sillä toisilla kartasta saattaa puuttua hyvin paljon tietoa, jolloin pelaajan aika saattaisi kulua kartan päivittämiseen pelaamisen sijaan. Pokéstopit ja gymit on kuitenkin kiinnitetty todellisen maailman koordinaatteihin, joten karttauudistus ei ole vaikuttanut niiden sijainteihin. (Hoffer, 2017; Duckworth, 2018.)

Hellemaan (2016, s. 265) mukaan Internetin kartoissa kuvataan vähäisesti erilaisia kohteita ja karttoja on yksinkertaistettu. Pokémon Go -kartasta ei esimerkiksi löydy ollelankaan Monmonierin (1996, s. 5) esittämää kartan peruselementiksi luokiteltua mittakaavaa, joka liittyy keskeisesti etäisyyksien hahmottamiseen kartalla. Kun mittakaava puuttuu Pokémon Go -kartasta, etäisyyksien hahmottaminen voi vaikeutua, ja tätä

vahvistaa myös pelaajan pokémon-kouluttajahahmon vääristyneet mittasuhteet. Pelissä voidaan säädellä kartan perspektiiviä lintuperspektiivistä sammakkoperspektiiviin kosketusnäytön avulla, jolloin karttaa voi halutessaan tarkastella laajemmalla alueella (kuva 2 ja 5). Lähempää tarkasteltaessa hahmo on kartalla lähes yhtä iso kuin osa rakennuksista, joten kartalla kuvattujen kohteiden etäisyydet eivät täysin vastaa todellisuutta (kuva 5). Pokémon Gossa Niemelän (2004, s. 24) mukaan hyvän kartan piirteisiin kuuluva sijaintitarkkuus saattaa heikentyä pelaajan liikkuesssa kartalla, sillä puhelimen GPS:n määrittämä sijainti ei ole tarkin mahdollinen (”Satelliittimittaus,” 2017). Tämän takia pelaajan sijainti voi näkyä pelikartalla virheellisesti suhteessa pelaajan oikeaan sijaintiin, mikä saattaa häiritä pelaamista.

Karttaan liittyvät myös karttamerkit, jotka voivat olla viivamaisia, pistemäisiä tai pintoja, joiden koko, muoto, väri ja sävy voivat vaihdella (Monmonier, 1996, s. 19; Niemelä, 2004, s. 26). Pokémon Go -kartan karttamerkit eroavat perinteisistä karttamerkeistä, eikä niiden selityksiä ole näkyvillä, vaan pelaajan oletetaan osaavan karttamerkit ennestään. Kartan pääväri on vihreä ja sen eri sävyillä kuvataan eri kohteita kartalla: vaaleanvihreällä kuvataan maastoa yleisesti, tummanvihreällä värillä symboloidaan puistoja ja haalealla vihreällä taloja ja rakennuksia. Ne kuvaavat puistojen tai asuntojen muotoa ja kokoa (kuva 2) (Niemelä, 2004, s. 26). Vesialueita kuvataan Pokémon Go -kartalla sinisellä värillä, jota Niemelän (2004, s. 24) mukaan käytetään yhdenmukaisessa merkityksessä lähes kaikkien maiden kartoissa kuvaamaan vesialueita. Tieverkostoa Pokémon Gossa symboloi harmahtavan vihreä väri, jota reunustavat keltaiset viivat (kuva 2 ja 5). Teiden leveyttä kuvataan kartoissa yleensä eri värein ja muodoin (Hellemaa, 2016, s. 268), mutta Pokémon Go -kartassa tiet ovat väritykseltään samanlaisia, ja niiden leveys vaihtelee teiden todellisen leveyden mukaan (kuva 2 ja 5). Kartta voi olla joissakin tilanteissa epätarkka, sillä se perustuu käyttäjiensä muokkaamaan OpenStreetMapiin. Joitakin kohteita, kuten pienempiä puroja, ei välttämättä näy kartalla.

Pokémon Go pohjautuu paikkatietoon, joten peli tunnistaa millaisessa ympäristössä pelaaja liikkuu, ja peli näyttää tällöin erityyppisiä pokémoneja pelaajan sijainnin mukaan (Arjoranta, 2016; Pullinen, 2016, s. A7). Näin ollen erilaisilla ympäristöillä, joita merkitään pelikartassa eri tavoin, on merkitystä erilaisten pokémonien pyydystämisen kannalta. Pelissä pokémonit luokitellaan niiden lajityypille sopivien ympäristöjen perusteella, joten esimerkiksi *vesipokémoneja* (engl. *water-type pokémons*) löytää todennäköisemmin vesistöjen läheltä, kun taas *ruohopokémoneja* (engl. *grass-type pokémons*) isoilta ruohokentiltä. Myös maantieteelliset tekijät, kuten ilmasto, kasvillisuus, maa- tai

kallioperä vaikuttavat eri lajien esiintymiseen. (Bogle, 2016; ”Explore,” 2018; ”Pokémon Go,” 2018.) ”Weather Boosts” (2018) esittelee peliin tulleen sääpäivityksen, jossa Pokémon Go -kartassa on näkyvillä sen hetkinen todellisen maailman säätila, joka vaikuttaa myöskin siihen, minkä tyyppisiä pokémoneja ympäristössä sillä hetkellä esiintyy todennäköisemmin. Tämän lajin pokémoneilla on myös parempi CP eli *taisteluvoima* eli ne pärjäävät gymien taisteluissa paremmin. Pelin sää tiedoissa esiintyy kuitenkin silloin tällöin virheitä. Kartan, pelissä näkyvien kilometrimäärien ja säätilan lisäksi myös vuorokaudenaikojen vaihtelut sitovat Pokémon Go -pelin todelliseen ympäristöön, kun kartan värit muuttuvat tummemmiksi valoisan ajan päätyttyä.

Karttoihin ja niiden käyttöön liittyvä tärkeä taito on kartan suuntaaminen maaston suuntaisesti vertaamalla karttaa maastoon ja kääntämällä kartta sen suuntaisesti (Palomäki, 2007, s. 392). Pokémon Go -kartassa suuntaaminen tapahtuu liikuttamalla mobiililaitteen kosketusnäyttöä haluttuun suuntaan. Kartan suuntaamista voi hankaloittaa se, että Pokémon Go -kartalta ei löydy ollenkaan karttamerkkejä täydentäviä tekstejä, kuten teiden tai paikkojen nimiä. Nimistön puuttuessa pelaaja ei voi turvautua esimerkiksi teiden nimiin etsiessään tiettyä pokéstopia tai gymiä, joten kartan oikein suuntaamisella on merkittävä rooli. Kartankäyttötaidot ovat siis tärkeä osa pelimaailmassa liikkumista. Kartan käyttöä helpottaa kuitenkin reaaliaikainen sijaintitieto, sillä pelaaja näkee heti kartalta, jos hän lähtee vahingossa väärään suuntaan, jolloin pelaaja voi suunnata kartan uudelleen ja vaihtaa suuntaa. Kartan oikeassa yläreunassa on kompassi, ja sen punainen pohjoisnuoli liikkuu sen mukaan, miten pelaaja suuntaa pelikarttaa. Näin myös kartanlukutaidolle keskeiset ilmansuunnat (Aho ym., 2003, s. 89), ovat jatkuvasti esillä pelissä. Kompassi on merkittävä väline kartan suuntaamisessa (Hellemaa, 2016, s. 266), mutta Pokémon Gon tapauksessa karttaa suunnataan ennemminkin pokéstopien tai gymien sijaintia ja reaaliaikaista sijaintitietoa hyväksikäyttäen.

Pokémon Gohon on luotu myös paljon oheismateriaaleja, kuten Internetistä löytyviä karttoja, joihin on merkitty kaikki pokéstopit ja gymit (”Pokémon Go Map,” 2018). Suomalainen Pokémon Go -yhteisö on tehnyt myös vastaavanlaisen version, jossa pelaajat ovat itse saaneet käydä lisäämässä karttaan pokéstopeja ja gymejä (”Pokéstop-kartta,” 2017; ”Pokémon Go Suomi,” 2017). Samalla periaatteella toimii myös PokeMap -sivusto, johon pelaajat voivat reaaliaikaisesti käydä lisäämässä havaintojaan ympäristössä havaituista pokémoneista (”PokeMap,” 2018). Karttojen päivittämisestä vastaavat siis itse pelin pelaajat, joten kartat eivät ole kovin luotettavia ja ne voivat sisältää puutteellista tietoa.

2.3 Pokémon Go tutkimustulosten valossa

Tutkimustulosten mukaan Pokémon Go on luonteeltaan sosiaalinen peli (Määttänen & Pullinen, 2016, A6; Serino ym., 2016, s. 675; Vironen, 2016, s. 13; Alha ym., 2017, s. 68, 70; Liu ym., 2017, s. 520). Esimerkiksi Colleyn ym. (2017, s. 1186) ja Karin (2016, s. 7) tutkimuksissa 70 % osallistujista ilmoitti pelaavansa peliä jonkun kanssa, ja Sobelin ym. (2017, s. 1487) tutkimuksessa peräti 88 % tutkittavista pelasi peliä jonkun kanssa. Suurin osa Pokémon Go -peliin liittyvistä positiivisista kokemuksista koettiin yhdessä muiden kanssa, mikä tukee sitä, että pelin tuoma vuorovaikutuksellisuus on arvostettu piirre pelissä. Esimerkiksi raidit ovat voineet lisätä pelin sosiaalisuutta. Niitä varten pelaaja todennäköisemmin yrittää saada mukaansa muita peliä pelaavia kavereitaan pokémonin voittamiseksi tai vastaavasti tutustuu toisiin pelaajiin gymillä, kun he yhdessä yrittävät lyödä vihollispokémonin (Saarinen, 2018). Tyypillisesti peliä pelataan perheen kanssa, sillä Colleyn ym. (2017, s. 1186) tutkimuksessa 29 % vastaajista kertoi pelaavansa peliä perheensä kanssa, kun taas Sobelin ym. (2017, s. 1487) tutkimuksessa 45 % raportoi pelaavansa peliä lastensa kanssa.

Sobelin ym. (2017, s. 1488) mukaan Pokémon Go on auttanut syventämään peliä pelaavien perheiden perhesiteitä. Useat vanhemmat kertoivat, että peliä pelatessaan he puhuivat lastensa kanssa tavallista enemmän sekä peliin että lasten elämään liittyvistä asioista. Pelaaminen koettiin vanhempien ja lasten yhteiseksi laatuajaksi, jolloin vanhemmat saivat viettää enemmän aikaa lastensa kanssa ja keskustella heidän kanssaan enemmän. Samanlaisia tuloksia saivat myös Kari ym. (2017, s. 6) tutkimuksessa, jossa osa pelaajista piti sosiaalista elementtiä tärkeämpänä kuin itse pelaamista. Peli nähtiin tärkeänä siksi, että sen myötä pelaajat saivat viettää enemmän aikaa läheistensä kanssa ja syventää suhdettaan heihin pelikokemusten kautta.

Sobelin ym. (2017, s. 1489) tutkimuksessa tuli ilmi, että monissa tapauksissa perheessä vallitsi käänteinen suhde asiantuntijuuden suhteen, sillä vanhemmat olivat Pokémon Gohon liittyen oppijan asemassa eli heidän lapsensa opettivat heille pelistä ja sen pelaamisesta. Osa vanhemmista oli sitä mieltä, että ilman peliä samankaltaista lasten ja vanhempien välisen suhteen parantumista ei olisi välttämättä tapahtunut. Lapset olivat myös sosiaalisempia ulkona muihin pelaajiin törmätessään, ja osalle tutkittavista tärkeänä näyttäytyikin pelin avulla saadut uudet kontaktit ja ystävät.

Lindqvist ym. (2018, s. 4) raportoivat myös sosiaalisen käyttäytymisen lisääntymisestä. Pelaamisessa korostui yhteistyö ja yhdessäolo. Useat tutkittavat olivat pokéstopeilla tai gymeillä päätyneet juttelemaan muidenkin pelaajien kanssa ja erityisesti lapset saivat uusia kavereita yhteisen kiinnostuksen kohteen takia esimerkiksi koulusta. Myös Karin ym. (2017, s. 6) tutkimuksessa kävi ilmi, että peli oli laskenut useimpien tutkittavien kynnystä jutella tuntemattomille ja että he olivat saaneet pelin kautta uusia tuttavuuksia. Tutustumista oli tapahtunut esimerkiksi eri ikäluokkienkin välillä. Vain pieni vähemmistö koki, että tällainen sosiaalinen kanssakäyminen tuntemattomien kanssa pelatessa oli ahdistavaa.

Lindqvistin ym. (2018, s. 4) tutkimuksessa osa vanhemmista pelasi peliä lastensa kanssa yhteisellä käyttäjätillä, jolloin yhteistyö korostui. Vanhemmat ja lapset yleensä kommunikoiivat enemmän keskenään liittyen peliin, mutta myös muuhun elämään (ks. myös Sobel ym., 2017, s. 1487). Osalle pelaajista kilpailullisuus muiden pelaajien kanssa näyttäytyi tärkeänä, ja se nimettiin pelin yhdeksi hauskoista puolista. Osalle tutkittavista lapsista oli tärkeää menestyä pelissä, kuten saada pyydystettyä harvinaisempia pokémon-nejä tai voittaa gymillä, ja tästä myös kerskailtiin muille pelaajille. (Alha ym., 2017, s. 70; Lindqvist ym., 2018, s. 4.)

Pokémon Go -pelin yksi ilmeinen hyöty on sen kannustaminen fyysiseen aktiivisuuteen ja ulkona olemiseen, kun kävellyt kilometrimäärät auttavat pelaajaa menestymään pelissä (Serino ym. 2016, s. 675). Alhan ym. (2017, s. 69) tutkimuksessa yhdeksi pelaamisen aloitussyistä nostettiin liikunnallisuus ja ulkoilu. Karin ym. (2017, s. 5, 6) tutkimuksessa osa pelaajista oli huomannut yleisen aktiivisuutensa sekä fyysisen aktiivisuutensa kasvaneen pelin myötä. Osa yhdisti tarkoituksellisesti Pokémon Gon pelaamisen ja kuntoilun, jolloin liikunta koettiin hauskempana. Toisten kohdalla se ei varsinaisesti ollut lisännyt fyysistä aktiivisuutta, vaan sitä pelattiin samalla, kun liikuttiin niin sanottuja ”pakollisia matkoja” esimerkiksi koiraa ulkoiluttaessa, kauppareissuilla tai työmatkoilla. Peli oli tuonut uudenlaista sisältöä pelaajien päivittäisiin rutiineihin. (Kari ym., 2017, s. 5, 6.) Karin (2016, s. 7) omassa tutkimuksessa huomattava osa tutkittavista kertoi peliin liittyvistä merkittävistä myönteisistä kokemuksista, kun pelaamisen taustalla oli yhtäaikainen huvi ja liikunta. Pokémon Gon tyyppiset pelit voivat siis tehdä liikkumisesta miellyttävämpää ja siten myös kannustaa fyysiseen aktiivisuuteen.

Myös Sobelin ym. (2017, s. 1487) tutkimuksessa korostui pelin yhteys liikkumiseen: peli oli vanhempien mukaan lisännyt perheen kuntoilua ja ulkona oleilua. Lapset olivat entistä halukkaampia viettämään aikaansa ulkona, kuten esimerkiksi viemään

koiraa lenkille tai kävelemään erinäisiin paikkoihin autolla kyyditsemisen sijaan. Sekä vanhemmat että lapset pelasivat peliä myös tavallista myöhempään ja saattoivat olla ulkona niinkin myöhään kuin keskiyöhön. (Sobel ym., 2017, s. 1487.)

Lindqvistin ym. (2018, s. 3) tutkimuksessa suurin osa sekä lapsista että aikuisista kuvaili, että heidän liikkumisen määrä oli pelin myötä kasvanut varsinkin alussa, kun pelaaminen oli jokapäiväistä. Osa perheistä teki viikonloppuisin myös matkoja juuri pokémonien jahtaamistarkoituksessa. Pelissä jännittävyyttä ja innostusta loi pelaajien mukaan se, että heidän tavoitteenaan on saada *pokédex* täyteen. Myös kävellyn kilometrimäärän avulla saatujen *candyjen* kautta pokémonien kehittäminen tai pokémonien munien kuorituminen innostivat pelaajia. Jotkut kertoivat kävelleensä pelin takia jopa satoja kilometrejä. Vanhemmat rohkaisivat lapsiaan ulos pelin avulla ja päinvastoin, sillä lapset halusivat usein vanhempansa mukaan pelaamaan. Vanhemmistakin oli mukavaa, että lapsia ei enää tarvitse ”pakottaa” kävelylle. Osa vanhemmista kertoi pelaavansa peliä myös esimerkiksi työpäivän aikana lounastauoilla, jotta he etenisivät pelissä paremmalle tasolle. (Lindqvist ym., 2018, s. 3.) Sobelin ym. (2017, s. 1487) tutkimuksessa tutkittavien pelaaminen sijoittui matkoille paikasta toiseen, jolloin pelaaminen oli spontaania. Lapset saattoivat esimerkiksi pelata autossa, kun perhe oli menossa jonnekin. Toisaalta pelaamista tapahtui myös suunniteltuna aktiviteettina. Tutkittavat toivat esiin, että peli on lisännyt aktiivisuutta ja ulkoilemista kätevällä, heidän elämäänsä sopivalla tavalla. (Sobel ym., 2017, s. 1487.)

Pokémon Go -pelissä pelaajan täytyy pelissä menestyäkseen suunnistaa todellisissa ympäristöissään, tutkailla niitä sekä käydä uusilla alueilla ja tietyissä sijainneissa (Dorward ym., 2017, s. 161; Liu ym., 2017, s. 516; Nigaglioni, 2017; s. 334). McLaughlin ja Hill (2016) sekä Butcher (2016) arvelevat, että peli voi auttaa pelaajaa huomaamaan sellaisia pieniä yksityiskohtia ympäristöstä, joihin pelaaja ei ole välttämättä aiemmin kiinnittänyt huomiota. Peli kannustaa pelaajia lähtemään jahtaamaan pokémoneja sekä tuttuihin että ennestään tuntemattomiin ympäristöihin, joten pelin avulla pelaaja voi saada uutta tietoa ympäristöstä (Kari ym., 2017, s. 5). Tällaisista kokemuksista kertoi esimerkiksi Keskipohjanmaa-lehdessä heinäkuussa 2016 haastateltu kokkolalainen Anni Forssell, joka koko ikänsä Kokkolassa asuneena kuvasi pelikokemuksiaan näin: ”En ennen tiennyt esimerkiksi, että tämän Suntain varressa olevan nyppylän nimi on Puurokari” (Vironen, 2016, s. 13).

Pelin avulla ympäristöstä oppimisesta ja uusissa paikoissa käymisestä on myös jonkin verran tutkimustietoa. Alhan ym. (2017, s. 69) tutkimuksessa osaa tutkittavista oli

kiinnostanut Pokémon Gossa erityisesti se, että peli kannustaa ympäristön tutkimiseen. Pokémon Gota lastensa kanssa pelanneet vanhemmat kertoivat, että he olivat pelatessaan oppineet ympäristöstään, kuten arkkitehtuurista, jotakin uutta. Yhdessä pelatessaan vanhemmat pystyivät myös ohjaamaan lapsiaan siinä, kuinka kulkea turvallisesti lähiympäristössä (Sobel ym., 2017, s. 1488). Serinon ym. (2016, s. 675) mukaan Pokémon Go edistää aktiivista oppimista paikallisissa naapurustoissa, koska pokéstopit ja gymit sijaitsevat usein kulttuuristen maamerkkien kohdalla ja niistä saadaan lisätietoa pelinäkymään ilmestyvän tietoiskun kautta.

Sobelin ym. (2017, s. 1487) tutkimuksessa osa tutkittavista kertoi pelaavansa peliä läheisissä puistoissa ja omassa naapurustossaan, kun taas joskus he lähtivät pelaamaan kauemmas sellaisiin paikkoihin, joissa pokémoneja oli huomattu olevan erityisen paljon. Sobelin ym. (2017, s. 1488) mukaan vanhemmat ottivat lasten kanssa yhdessä pelatessaan usein roolin, jossa he huolehtivat turvallisuuden lisäksi kartan avulla navigoinnista ja ehdottivat reittejä lapsille. Peli tarjoaa pelaajilleen mahdollisuuden oppia naapurustostaan ja muista ympäröivistä alueista kahdella eri tavalla, sillä pelin avulla voidaan oppia uutta itse ympäristössä olevista kohteista sekä navigoimaan ympäristössä paikasta toiseen (Sobel ym. 2017, s. 1489). Pelin takia uusissa paikoissa ja ympäristöissä käymisestä on löydetty myös tutkimustuloksia. Colleyn ym. (2017, s. 1186) tutkimuksessa 375 haastateltavasta 60 % oli käynyt pelin, ja lähinnä pokéstopien sijaintien takia, vähintään yhdessä uudessa paikassa, joka oli heille aiemmin tuntematon. 9 % tutkittavista oli käynyt jopa heille täysin uudessa kaupungissa pelin takia. (ks. myös Butcher, 2016; Streitfeld, 2016; Nigaglioni, 2017, s. 336.)

Alhan ym. (2017, s. 68–70) tutkimuksessa sosiaalisuuden, fyysiseen aktiivisuuteen ja ympäristön tutkimiseen kannustamisen sekä kilpailuhenkisyiden lisäksi tutkittavat olivat päätyneet pelaamaan Pokémon Gota monenlaisista tunneperäisistä syistä. Ensinnäkin peliin yhdistettiin vuosituhaten vaihteen Pokémon-tv-sarjaan liittyen nostalgisia tunteita, mikä sai monet aloittamaan pelaamisen (ks. myös Saarinen, 2018). Toiseksi pelin idea ja lisätyn todellisuuden tekniikka koettiin kiinnostavina. Toisilla pelaamisen taustalla oli se, että haluttiin pysyä ajan tasalla eikä jäädä ulkopuoliseksi suureksi ja suosituksi ilmiöksi nousseesta Pokémon Gosta. Osa koki pelin auttavan myös psyykkiseen hyvinvointiin esimerkiksi vastoinkäymisten käsittelyn helpottamisen kautta tai pelin oli koettu auttavan esimerkiksi masennukseen tai painonhallintaan (ks. myös Kari ym., 2017, s., 7; Sobel ym., s. 2017, s. 148). Karin ym. (2017, s. 6–7) tutkimuksessa pelin myötä tutkittavat olivat kokeneet ilmaisevansa myönteisiä tunteita helpommin jopa

tuntemattomillekin ihmisille. Pelaajat kokivat onnellisuuden ja ilon tunteita pelatessaan ja hymyilivät ja nauroivat paljon. Toisiinsa pelaajiin suhtauduttiin myönteisesti ja heille oltiin valmiita tarjoamaan apua eli pelaajien välille oli muodostunut positiivinen ilmapiiri. (Kari, ym., 2017, s. 6–7.)

Edellä esiteltyjen tuloksien valossa Pokémon Go -mobiilipelillä vaikuttaa olevan paljon hyviä puolia, mutta pelillä on myös omat varjopuolensa. Sobelin ym. (2017, s. 1489) mukaan vanhemmat olivat huolissaan lasten pelaamisesta. Vanhempien pelot liittyivät siihen, että lapselle tapahtuisi jotain joko tuntemattoman ihmisen toimesta tai liikenteessä lapsen omasta varomattomuudesta johtuen. Lindqvistin ym. (2018, s. 3) mukaan osa lapsista oli esimerkiksi joutunut peliä pelatessaan pieniin onnettomuuksiin ja osa vanhemmista pelkäsi, että lapselle voi sattua jotain, jos lapsen huomio kiinnittyy liikkavaan peliin. Tämä ilmeni myös muissa tilanteissa, sillä Pokémon Gon pelaaminen oli johtanut siihen, että lapsi saattoi kävellä puhelin toisessa kädessä, vaikka peli ei olisi edes päällä. Vanhempien pelot liittyivät liikenteeseen ja muihin ihmisiin, sillä liiallisen keskittymisen puhelimen näyttöön ajateltiin vievän huomion ympärillä tapahtuvista asioista, jolloin lapsi voisi kävellä esimerkiksi auton alle tai juotua ryöstetyksi. (Lindqvist ym., 2018, s. 3.)

Serino ym. (2016, s. 676) ovat sitä mieltä, että vanhempien tehtävänä on valvoa lastensa pelaamista varsinkin nuorempien lasten kohdalla ja laatia selvät säännöt ja rajat lastensa pelaamiselle ja pelialueille tai olla mahdollisuuksien mukaan mukana pelaamassa. Sobelin ym. (2017, s. 1489) mukaan vanhemmat olivatkin asettaneet lapsilleen rajoja ja sopineet säännöistä pelaamiseen liittyen. Yksi tällaisista rajoituksista liittyi selkeästi lasten ikään, sillä vanhemmat lapset saivat liikkua pelaamassa kauempana kodista kuin nuoremmat. Suurin osa lapsista pelasi ainoastaan vanhempiensa tai muun aikuisen seurassa, mutta vanhemmat lapset saivat usein pelata myös yksin. Vanhempien lasten tuli kuitenkin olla tavoitettavissa ja he saivat liikkua ainoastaan tietyn sovitun alueen sisällä.

Lindqvistin ym. (2018, s. 3) tutkimuksessa vanhemmat kertoivat rajoittavansa lasten pelaamista tietokoneella ja puhelimella, mutta Pokémon Gon suhteen he olivat sallivampia johtuen pelin fyysisistä hyödyistä (ks. myös Sobel ym. 2017, s. 1489). Rajoitukset liittyen pelaamiseen olivat joillakin johtaneet isoihin riitoihin vanhemman ja lapsen välillä. Vanhempien huolta lisäsi se, että peliä pelattaessa lapsen puhelimen akku saattoi loppua, jolloin vanhempi ei pystynyt ottamaan lapseensa yhteyttä tavalliseen tapaan. Tämä korostuu varsinkin talvella, jolloin on kylmempää. Tutkittavat kertoivat pelaamisen olevan muutenkin hankalampaa talvella verrattuna kesällä pelaamiseen. (Lindqvist ym.,

2018, s. 3.) Myös liiallinen ”ruutuaika” ja lähes pakkomielteinen suhtautuminen peliin ovat muodostuneet joidenkin lasten kohdalla ongelmalliseksi, jolloin vanhemmat ovat laatineet erilaisia sääntöjä, kuten rajoittaneet ruutuaikaa tai vaatineet, että ennen pelaamista muut asiat, kuten läksyt ja kotityöt, ovat tehtynä (Sobel ym., 2017, s. 1489).

Pelissä on myös omat rakenteelliset ongelmansa. Osa *pokéstopeista* ja *gymeistä* on sijoitettu joidenkin kotien tai työpaikkojen kohdalle, mikä saattaa häiritä siellä asuvia tai työskenteleviä ihmisiä. Tämän lisäksi yksi pelin ongelmista on se, että pokéstopien ja gymien määrässä on suuria eroja verrattaessa maaseutua ja kaupunkeja. (Bogle, 2016; McLaughlin & Hill, 2016.) Tätä tukee Colleyn ym. (2017, s. 1184–1186) tutkimus, jossa todettiin, että Pokémon Gon suhteen maaseudut, joissa sijaitsee vähemmän maantieteellisesti kiinnostavia paikkoja ja niille sijoitettuja pokéstopeja, ovat huonomassa asemassa, kuten myös maaseudulla asuvat pelaajat. Kaupungistuneissa maakunnissa pokéstopeja oli tutkimuksen mukaan keskimäärin 97 % enemmän kuin maaseutukunnilla ja tämä vaikutti selvästi pelaajien liikkeisiin. Tästä toimii todisteena myös uutiset suomalaisten pelaajien liikkeistä heti pelin saapumisen jälkeen, kun Suomenlinnaan ”vyöryi” sankoin joukoin pelaajia Suomenlinnan pokéstopien runsaslukaisuuden ja harvinaisempien pokémonien takia esimerkiksi Kirkkonummelta asti (Kempas, 2016, s. A 26).

3 Lasten itsenäinen liikkuminen

Pokémon Gossa pelaajan on liikuttava aktiivisesti todellisissa ympäristöissään ja tässä osiossa keskitynkin lasten itsenäistä liikkumista käsitteleviin tutkimuksiin. Tarkastelen ensin, millaisia määritelmiä lasten itsenäiselle liikkumiselle on, ja millaiset eri tekijät vaikuttavat lasten itsenäisen liikkumisen määrään. Sen jälkeen vertailen lasten itsenäisen liikkumisen määrää ajallisesti Suomessa, jonka jälkeen vertailen suomalaista tilannetta kansainvälisiin tutkimuksiin. Sekä kotimainen että kansainvälinen kirjallisuus pohjustaa lasten itsenäisen liikkumisen käsitettä, jota tutkin tarkemmin empiirisesti Pokémon Gon kontekstissa toisen tutkimuskysymyksen kohdalla.

3.1 Lasten itsenäisen liikkumisen määritelmä

Lasten itsenäinen liikkuminen tarkoittaa lasten vapautta liikkua ympäristössään ilman aikuisen läsnäoloa (Hillman ym., 1990, s. 20; Kyttä ym., 2015, s. 1). Hillmanin ym. (1990, s. 15) ja Björklidin (2004, s. 54–55) mukaan käsitteeseen liittyy kiinteästi lasten liikkumisen lisäksi leikkiminen ja ympäristön tutkiminen. Lasten itsenäinen liikkuminen on määritelty ja operationalisoitu eri tutkimuksissa kolmella tavalla (Kyttä, 2004, s. 180). Ensimmäinen näistä on lapsen itsenäisen liikkumisen reviiri ja sen laajuus. Se tarkoittaa sitä alueellista etäisyyttä lapsen kodista, jonka sisällä lapsella on lupa liikkua ja esimerkiksi mennä leikkimään ystäviensä kanssa (van Vliet, 1983, Kytän, 2004, s. 180 mukaan). Kytän (2004, s. 180) mukaan toinen käytetty muuttuja on lapselle annettu lupa liikkua itsenäisesti ympäristössään. Hillman ym. (1990, s. 5–6) vertaavat lupaa ajokortin myöntämiseen: nuorempien lasten kohdalla vanhemmat myöntävät luvan itsenäiseen liikkumiseen sen perusteella, miten he arvioivat lapsensa osaavan liikkua turvallisesti ympäristössään. Itsenäistä liikkumista määrittävät heidän mukaansa lasten lupa ylittää teitä, kulkea muualle kuin kouluun, kulkea koulusta kotiin ja mennä ulos iltaisin pimeään laskeuduttua (Hillman ym., 1990, s. 20). O’Brien ym. (2000, s. 264) esittävät, että vanhemmat myöntävät luvan useammin arkisiin asioihin, kuten koulumatkan taittamiseen ilman aikuisen valvontaa.

Kolmas tapa mitata itsenäistä liikkumista on todellisen liikkumisen mittaaminen eli tietyn ajanjakson aikana lasten todellista liikkumisen määrää mitataan esimerkiksi liikumispäiväkirjojen (Kyttä, 1997, s. 44; Tillberg Mattson, 2002, s. 445) tai GPS:n avulla

(Christensen ym., 2011, s. 233). Kytän ym. (2015, s. 2) mukaan lasten todellista liikkumisen määrää on tärkeä mitata, sillä vaikka lapsilla olisi lupa liikkua, lapset eivät aina välttämättä käytä tätä lupaa hyväkseen. Tämän takia on tärkeää painottaa myös muitakin kuin “pakollisia” matkoja, kuten koulumatkoja, ja keskittyä lapsille kiinnostaviin paikkoihin, joihin he haluavat toistuvasti mennä itsenäisesti.

Lapsen itsenäiseen liikkumiseen vaikuttaa suuresti vanhemmat. Lasten itsenäiseen liikkumiseen vaikuttavat monet eri tekijät, kuten lasten spatiaalinen kehitys (Ahmadi, 2007, s. 275; Burgmanis ym., 2014, s. 373). Myös lasten muut ominaisuudet, kuten ikä, kypsyys ja sukupuoli, vaikuttavat vanhempien myöntämään lasten vapaaseen liikkumiseen. Vanhemmilla lapsilla on enemmän vapauksia liikkua itsenäisesti kuin nuoremmilla (Johansson, 2006, s. 157; Rudner, 2012, s. 4–5). Lapsen kypsyys, joka voi ilmetä esimerkiksi vanhempien luottamuksena lapsensa kykyyn kävellä tai pyöräillä matka itsenäisesti, vaikuttaa myös itsenäisen liikkumisen lupiin (Villanueva ym., 2013, s. 405).

Pojilla on todettu olevan usein paremmat mahdollisuudet itsenäiseen liikkumiseen kuin tytöillä (Hillman ym., 1990, s. 30–34; Prezzy ym., 2001, s. 446–447; Tranter & Pawson, 2001, s. 33). Hillmanin ym. (1990, s. 30–33) tutkimuksessa kävi kuitenkin ilmi, että tyttöjen ja poikien väliset erot usein pienenevät iän myötä. Useissa tutkimuksissa poikien ja tyttöjen väliset itsenäisen liikkumisen määrän sukupuolierot eivät ole olleet merkittäviä vaan erojen suuruus on riippunut asuinalueesta ja sen ominaisuuksista (Kytä, 2015, s. 5–6; Lopes ym., 2014 s. 213–214). Esimerkiksi O’Brienin ym. (2000 s. 267–268) tutkimuksessa pojat saivat yleisesti liikkua vapaammin, mutta uudella kaupunkialueella ja kaupungin laitamilla sijaitsevissa osissa tytöillä olikin suurempi vapaus liikkua itsenäisesti kuin pojilla.

Vanhemmat perustelevat usein rajoituksiaan tyttöjen kohdalla väkivallan pelon avulla, kun taas poikien itsenäisen liikkumisen rajoittamista ohjaa usein onnettomuuksien pelko (Hillman ym., 1990, s. 30–33; Tranter & Pawson, 2001, s. 33; Lopes ym., 2014, s. 215). Lapsilla voi myös olla hyvin erilainen käsitys siitä, kuinka itsenäisesti he saavat liikkua verrattuna heidän vanhempiansa vastauksiin. Esimerkiksi Shaw’n ym. (2015, s. 33–34) tutkimuksessa ranskalaiset tytöt olivat sitä mieltä, että he saivat useammin ylittää isoja teitä verrattuna poikiin, kun taas vanhemmat näkivät asian juuri päinvastoin. Hillmanin ym. (1990 s. 30–33) mukaan tytöillä on positiivisempi asenne liikkumisen rajoittamista kohtaan, sillä heitä ei haitannut kovinkaan paljoa heitä koskevat tiukemmat itsenäisen liikkumisen rajoitukset. Shaw’n ym. (2015, s. 33–34) tutkimuksessa itsenäiseen liikkumiseen liittyvät sukupuolierot tyttöjen ja poikien välillä olivat vahvasti

maakohtaisia, ja suurimmassa osassa maista tyttöjen ja poikien itsenäisen liikkumisen määrällä ei ollut merkittäviä eroja. Johansson (2006) ja Lopes ym. (2014, s. 213–214) eivät myöskään löytäneet merkittäviä eroja tyttöjen ja poikien itsenäisen liikkumisen määrässä.

Myös vanhempien sosiodemografinen tausta ja persoonallisuuspiirteet, (Johansson, 2006, s. 157) sekä työllisyys, työajat ja perheen koko (Witten ym. 2013, s. 219–220) vaikuttavat lapsille myönnettävään itsenäisen liikkumisen määrään. Sosioekonomiset tekijät, kuten sosiaaliluokka, perheen tulot ja perheen auton käytettävyys, vaikuttavat siihen, miten vanhemmat haluavat lapsiansa kulkevan paikasta toiseen. (Hillman ym., 1990, s. 36; MacMillan, 2005, s. 450–451.) Sosiaaliluokka voi vaikuttaa siihen, kuinka vaarallisenä ympäristöä pidetään ja kuinka paljon lasten itsenäistä liikkumista näin ollen rajoitetaan (Tranter & Pawson, 2001, s. 34; Weir ym., 2006, s. 216). Monissa tutkimuksissa myös etnisen taustan on todettu vaikuttavan siihen, kuinka sallivia vanhemmat ovat lastensa liikkumisen suhteen (O’ Brien ym., 2000, s. 267–270; Weir ym., 2006, s. 216).

Vanhempien huoli riskien mahdollisuudesta vaikuttaa suuresti siihen, kuinka paljon vanhemmat sallivat lastensa liikkuvan ilman valvontaa (Scott ym., 1998, s. 691; Mitchell ym., 2007, s. 621; Rudner, 2012, s. 1). Monissa eri tutkimuksissa liikenteeseen liittyvät tekijät sekä sosiaaliset tekijät, kuten väkivallan ja rikoksien kohteeksi joutumisen pelko, ovat vaikuttaneet vahvasti lasten itsenäisen liikkumisen määrään (Hillman ym., 1990, s. 90–91; Kyttä, 2004, s. 191; Weir ym., 2006, s. 216). Esimerkiksi liikenteeseen liittyvät tekijät voivat MacMillanin (2005, s. 448–449) mukaan vaikuttaa vanhempien päätöksiin psykososiaalisesti, jos liikennetekijät muokkaavat vanhempien käsityksiä ympäristön turvallisuudesta. Toisaalta Prezzan ym. (2001, s. 447) tutkimuksessa äitien kokema ympäristön turvallisuus tai rikoksien pelko eivät yksittäin vaikuttaneet lasten itsenäisen liikkumisen mahdollisuuksiin. Myös Pagen ym. (2010, s. 15) tutkimus tuotti päinvastaisia tuloksia, kun vanhempien käsitykset lasten turvallisuudesta eivät vaikuttaneet siihen, millaiset mahdollisuudet lapsilla oli leikkiä ulkona ilman aikuisen valvontaa.

Pacillin ym. (2013, s. 386) tutkimuksessa vanhempien suhtautumisella lapsiaan kohtaan havaittiin olevan yhteys lasten itsenäisen liikkumisen määrään. Kaikkein suurimmasta itsenäisen liikkumisen määrästä nauttivat lapset, joiden vanhemmat olivat lapsiaan kohtaan rakastavia ja tukevia, jolloin vanhemmat antoivat helpommin luvan itsenäiseen liikkumiseen. Itsenäisen liikkumisen määrä oli suurta myös sellaisilla lapsilla, joiden vanhemmat olivat heitä kohtaan tungettelevia ja vihamielisiä, ja syyksi epäiltiin sitä, että lapset sotivat vanhempien asettamia liikkumisen rajoja vastaan. Tämä tulos ei tue Kytän ym.

(2015, s. 2) aiemmin esille tuotua ajatusta siitä, että lapset eivät välttämättä käytä itsenäiseen liikkumiseen myönnettyä lupaa, vaan tällaisen vanhemmuustyylin lapset liikkuvat itsenäisesti myös ilman siihen myönnettyä lupaa.

Ympäristötekijöiden rooli lasten itsenäisen liikkumisen mahdollisuuksissa on merkittävä. Useissa tutkimuksissa asuinpaikka ja asuinympäristö ovat olleet merkittäviä lasten itsenäisen liikkumisen mahdollisuuksien kannalta (O'Brien ym., 2000, s. 267; Weir ym., 2006, s. 216; Kyttä, 2015, s. 5). Ympäristön rakenne, kuten asukastiheys, asuntojen tiheys ja rakennusten kerrospinta-ala sekä julkisen liikenteen asemien ja pysäkkien määrä vaikuttavat lasten liikkumiseen yksin (Broberg ym., 2013a, s. 117–118; Broberg ym., 2013b, s. 48–50). Giles-Cortin ym. (2011, s. 547–548) tutkimus tukee myös ympäristötekijöiden vaikutusta, sillä heidän tutkimuksessaan koulun ja kodin välinen etäisyys, liikenneverkon yhdistyneisyys ja liikenteen määrä vaikuttivat siihen, miten lapsi kulkee koulumatkansa (ks. myös Rudner, 2012, s. 6).

Ympäristön viheralueiden merkityksestä on ollut eriävää tietoa. Prezzan ym. (2005, s. 448–449) tutkimuksessa viheralueilla oli positiivinen yhteys lasten itsenäisen liikkumisen sallimiseen (ks. myös O'Brien ym., 2000, s. 267), kun taas Matthewn ym. (2000, s. 145) mukaan vanhempien huoli maaseudun ennalta-arvaamattomuudesta rajoitti lasten pääsyä luontoon, sillä kaupungin ulkopuolella ei ollut vanhempien mielestä saatavissa samalla tavalla valvontaa kuin kaupungissa. Prezza ym. (2001, s. 440–441) saivat tutkimuksessaan selville, että lapsille myönnettiin eniten lupia liikkua itsenäisesti kotitalonsa pihapiirissä, sitten vasta puistoalueilla ja vähiten yksityisillä teillä.

Lasten itsenäisellä liikkumisella on nähty olevan monenlaisia hyötyjä. Hillmanin ym. (1990, s. 79) mukaan lasten itsenäinen liikkuminen mahdollistaa ympäristön itsenäisen tutkimisen ja sosiaalisten suhteiden ylläpitämisen. Itsenäisen liikkumisen sosiaalisen arvon lisäksi se on yhteydessä aktiivisempaan elämään, sillä suuremmat itsenäisen liikkumisen mahdollisuudet antavat tilaisuuden myös vapaampaan leikkimiseen ja liikkumiseen, ja siten se edistää myös lasten fyysistä aktiivisuutta (Prezza ym., 2001, s. 447; Mitchell, ym., 2007, s. 619; Page ym., 2010, s. 15). Tämä voi näkyä esimerkiksi siinä, että lapset saavat kävellä tai pyöräillä kouluun tai harrastuksiin, mikä lisää lasten liikuntamäärää, toisin kuin autokyydit. Itsenäinen liikkuminen on yhteydessä myös siihen, millainen emotionaalinen suhde ympäristöön kehittyy (Tranter & Pawson, 2001, s. 45; Bixler ym., 2002, s. 813–814) ja kuinka hyvin lapsi oppii tuntemaan ympäristönsä ja kulkemaan siellä (Rissotto & Tonuzzi, 2002, s. 74). Itsenäinen liikkuminen antaa lapselle mahdollisuuden ottaa vastuuta, mikä voi edistää esimerkiksi lapsen itsetuntoa (Hillman ym., 1990, s. 80).

Pacillin ym. (2013, s. 384) tutkimuksessa suurempi itsenäisen liikkumisen vapaus oli yhteydessä tutkimukseen osallistuneiden lasten turvallisuuden tunteeseen, yhteisöllisyyden kokemuksiin ja ystävien kanssa olemiseen. Nämä tekijät yhdessä vaikuttivat lasten yksinäisyyden kokemiseen negatiivisesti. Voidaan siis päätellä, että itsenäisellä liikkumisella on merkitystä lapsen fyysiselle, emotionaaliselle, sosiaaliselle ja kognitiiviselle kehitykselle (Kyttä ym., 2015, s. 2; Shaw ym., 2015, s. 4).

3.2 Lasten itsenäinen liikkuminen Suomessa ja ulkomailla

Lasten itsenäisen liikkumisen määrä on vähentynyt vuosikymmenien aikana monessa eri maassa, esimerkiksi Suomessa, Tanskassa, Norjassa, Isossa-Britanniassa (Fyhri ym., 2011, s. 709), Saksassa (Shaw ym., 2013, s. 135–136) ja Australiassa (Schoeppe ym., 2016, s. 413–415). Useissa tutkimuksissa lasten itsenäisen liikkumisen vähenemisen taustatekijöiksi on osoittautunut liikenteen ja vieraiden ihmisten pelko (Hillman ym., 1990, s. 90–91; Kyttä, 2004, s. 191; Weir ym., 2006, s. 216) sekä lasten lisääntynyt kyyditseminen autolla (Tudor-Locke ym., 2001, s. 309; McKee ym., 2007, s. 818). On saatu myös näyttöä siitä, että itsenäiseen liikkumiseen myönnettyjen lupien ikäraajat ovat nousseet (Hillman ym., 1990, s. 106).

Marketta Kyttä on tehnyt Suomessa lasten itsenäisestä liikkumisesta paljon tutkimusta. Hän tutki 8–9-vuotiaiden lasten itsenäisen liikkumisen määrää eri mittareilla kolmessa eri ympäristössä: kantakaupunkialueella, pienessä kaupungissa ja maaseudulla (Kyttä, 1997). Tutkimusten tuloksista kävi ilmi kaupungistumisasteen merkitys, sillä maaseudulla ja pienessä kaupungissa asuvilla oli enemmän lupia liikkua itsenäisesti ympäristössään kuin kantakaupunkialueella asuvilla lapsilla. Vastaavanlaisia tuloksia asuinpaikan ja sen ominaisuuksien merkityksestä itsenäisen liikkumisen määrään on saatu monesta muustakin tutkimuksesta, kuten aiemmin tässä tutkielmassa tuotiin esille ympäristötekijöiden vaikutuksien yhteydessä. Tutkimustulokset tukivat myös aiemmin tutkielmassa esiin tullutta iän merkitystä itsenäisen liikkumisen lupiin, sillä vanhemmilla lapsilla itsenäisen liikkumisen määrä oli korkeammalla kuin nuoremmilla (Kyttä, 1997). Useimmat maat eivät ole pystyneet tuottamaan vertailevaa aineistoa lasten itsenäisen liikkumisen kehittymisestä eri vuosikymmeninä (Kyttä ym., 2015, s. 1–2), mutta Kyttä ym. (2015) toistivat edellä esitetyn tutkimuksen hieman laajempaan vuonna 2011. Kyseiseen tutkimukseen oli kuitenkin lisätty kaksi uutta ympäristöä: esikaupunkialue ja suuri

kaupunki. Tuloksista kävi ilmi, että juuri näissä kahdessa asuinpaikassa alakouluikäiset lapset nauttivat suurimmasta itsenäisen liikkumisen määrästä. Yleisesti ottaen kaikissa tutkimuksessa mukana olleissa erilaisissa ympäristöissä asuvilla lapsilla itsenäisen liikkumisen taso oli korkealla. Suurin osa lapsista sai kulkea koulumatkansa yksin, mutta yleisintä se oli suuressa kaupungissa asuvilla lapsilla. Kun 1990-luvun ja 2010-luvun aineistoja verrattiin, saatiin kattava kuva suomalaislasten itsenäisen liikkumisen määrän muutoksesta kuluneiden vuosikymmenien aikana. Tutkimus osoitti, että lasten itsenäisen liikkumisen lupien määrä oli yleisesti vähentynyt kahden vuosikymmenen aikana, samoin kuin varsinaisen liikkumisen määrä. Koulumatkojen kulkeminen itsenäisesti oli vähentynyt merkittävästi kantakaupunkialueella, pienessä kaupungissa ja maaseudulla. (Kyttä ym., 2015, s. 7–8.)

Vaikka Kytän ym. (2015) tutkimuksen mukaan suomalaislasten itsenäisen liikkumisen määrä oli vähentynyt, suomalaislapset nauttivat suuresta itsenäisen liikkumisen määrästä verrattuna muihin maihin. Tämä käy ilmi Shaw'n ym. (2015, s. 14–20) tekemästä 16 eri maan lasten itsenäisen liikkumisen tasoa vertailevasta tutkimuksesta, jossa Suomi sijoittui lähes kaikilla mittareilla (Hillman ym., 1990, s. 20) lasten itsenäisen liikkumisen määrässä kärkeen. Suomessa lapsilla oli eniten lupia ylittää pääteitä, mennä yksin kävelymatkan päässä oleviin paikkoihin, tulla yksin koulusta kotiin, pyöräillä ilman aikuisen läsnäoloa ja mennä ulos pimeään tultua. Ainoa mittari, jossa Suomi oli toisena Saksan jälkeen, oli lasten lupa käyttää paikallisia busseja. Suomen jälkeen korkeimmalle sijoittuivat Saksa, Norja, Ruotsi, Japani ja Tanska. Tästä huomataan, että Pohjoismaissa lasten itsenäisen liikkumisen taso on korkealla. Englannissa lasten itsenäisen liikkumisen mahdollisuudet olivat edellä esitettyjä maita heikommalla, mutta selkeästi korkeammalla kuin Ranskassa, Israelissa, Sri Lankassa, Brasiliassa, Irlannissa, Australiassa, Portugalissa sekä Italiassa. Kaikkein vähiten lapset saivat liikkua itsenäisesti Etelä-Afrikassa. (Shaw ym., 2015, s. 14–20.)

Shaw'n ym. (2015, s. 20–21) tutkimuksessa Suomen osalta lasten ikä erotti Suomen selkeästi muista maista. Tutkimuksen mukaan Suomessa jo 8-vuotiaat lapset saivat ylittää pääteitä itsenäisesti, kun vastaava ikä oli suurimmalla osalla tutkimusmaiden lapsista 11 vuotta. Suomessa kävelymatkan päässä oleviin paikkoihin saivat kulkea jo 7-vuotiaat, kun muissa maissa vasta 12-vuotiaat saivat tehdä niin. Saman verran ikäeroa ilmeni myös koulumatkojen itsenäisessä kulkemisessä: Suomessa 8-vuotiaat saivat tulla yksin koulusta kotiin, mutta muissa maissa vastaava ikä oli 13, paitsi Irlannissa 12. Esimerkiksi Italiassa yleensä vasta 13–14-vuotiaat saivat matkustaa paikallisbusseilla ilman

aikuista, kun taas Suomessa jo suurin osa 10-vuotiaista kulki matkansa busseilla ilman aikuista. Vain muutamassa maassa, kuten Suomessa, suurimmalle osalle lapsista annettiin lupa mennä ulos pimeään laskeuduttua, mikä voi kertoa tutkielmassa aikaisemmin esille tulleesta vanhempien huolista liittyen ympäristön riskeihin. Suurin osa näistä rajoituksista keskittyi alakouluikäisiin lapsiin eli alle 11-vuotiaisiin. Myös Suomen pohjoinen sijainti on saattanut vaikuttaa tuloksiin, sillä Suomessa tulee syksyllä ja talvella jo hyvin aikaisin pimeää. (Shaw ym. 2015, s. 20–21.)

Lasten koulumatkojen itsenäistä kulkemista voidaan pitää kansainvälisesti yhtenä lasten itsenäisen liikkumisen pääindikaattoreista (Rudner, 2012, s. 4). Aktiivinen koulumatkojen kulkeminen on yhteydessä lasten kuntoon, keskittymiseen ja oppimiseen (Moll, 2018, A6). Tutkimusten mukaan lasten aktiivinen koulumatkojen kulkeminen kävellen tai pyöräillen on kuitenkin vähentynyt (Carver ym., 2013, s. 72). Tämän osalta voidaan kiinnittää huomiota erityisesti kaupungissa asuviin lapsiin. Koulumatkojen kulkemuotoon liittyvät olennaisesti sekä lasten että huoltajien ajankäyttö, fyysinen aktiivisuus ja koettu turvallisuus. Kulikutapoihin liittyy myös ympäristönäkökulma, sillä liikkumismuodot periytyvät helposti vanhemmilta lapsille. (Moll, 2018, A6.) Westmanin (2017, s. 33–34) mukaan vanhemmat perustelevat kyyditsemistä mukavuudenhalulla sekä yhteisen ajan viettämisellä lasten kanssa. Huomionarvoista oli, että vanhempien kyyditsemistä koskevat päätökset eivät riippuneet koulumatkan pituudesta, mutta esimerkiksi Ahernin ym. (2017, s. 287) tutkimuksessa etäisyys oli merkittävä tekijä kuljetusmuodon valinnassa.

Lapsille aktiiviset koulumatkat, jossa he saivat olla samalla sosiaalisia, näyttäytyivät hyvin positiivisina, kun taas esimerkiksi koulumatkat, jotka kuljetaan autolla ja jossa lapsi tuijottaa ulos ikkunasta tai lepää, näyttivät lisäävän stressiä (Westman, 2017, s. 36). Koulumatkojen kulkemiseen itsenäisesti liittyvät myös vanhempien pelot liikenteen ja muiden ihmisten suhteen (Ahern ym., 2017, s. 289). Larsenin ym. (2009, s. 523) tutkimuksessa pojat liikkuvat koulumatkansa aktiivisemmin ja vanhemmat perustelivat aktiivista koulumatkojen kulkemista samankaltaisin perustein, kuin miten edellisessä luvussa lasten itsenäistä liikkumista on yleisesti perusteltu (ks. myös Carver ym., 2013, s. 74–75).

Suomalaisessa kontekstissa suurin osa lapsista saa kulkea koulumatkansa itsenäisesti, sillä Kytän ym. (2015, s. 2) tutkimuksessa, 64–86 % lapsista sai asuinympäristöstä riippuen kulkea koulumatkansa ilman aikuisen valvontaa, mikä on suurempi määrä kuin muualla muussa maassa. Suomen kaltaisia tuloksia on saatu esimerkiksi Japanissa, jossa 80

% lapsista kulkee koulumatkansa itsenäisesti (Drianda & Kinoshita, 2011, s. 233). Näiden tuloksien yläpuolelle yltää Afrikassa sijaitsevassa Malawissa tehdystä tutkimuksesta saadut tulokset, jossa vain 0,4 % lapsista kulki aikuisen kanssa kouluun. Olosuhteet ovat kuitenkin Saharan eteläpuoleisessa Afrikassa hyvin erilaiset, sillä tutkimukseen osallistuneilla vanhemmilla ei ollut työnteon ohella aikaa itse saattaa lapsiaan kouluun, ja siksi vanhemmat toivoivatkin lastensa kulkevan yhdessä ystäviensä kanssa kouluun ja takaisin, jotta heillä olisi toisensa turvanaan. (Porter ym., 2011, s. 119–120.) Tämä on ristiriidassa edellä esitettyjen tuloksien kanssa, jossa Etelä-Afrikassa itsenäisen liikkumisen määrä oli kaikista vähäisintä (Shaw ym., 2015, s. 20). Tästä voidaan päätellä, että maiden väliset erot voivat olla hyvinkin suuria, ja Larouchen ym. (2014, s. 9) sekä Behrensin ja Muchakan (2011, s. 175) mukaan monissa Afrikan maissa köyhemmistä ja huonommista oloista tulevilla lapsilla itsenäisen liikkumisen määrä on suurempi kuin varakkaista perheistä tulevilla lapsilla.

Monet maat jäävät kuitenkin suomalaisten lasten itsenäisen koulumatkojen liikkumisen tason alle. Shaw'n ym. (2013, s. 69) tutkimuksessa englantilaislapsista noin 23 % kulki koulumatkansa ilman aikuista saattajaa. Vastaava luku oli samassa tutkimuksessa (s. 154) noin 67 % saksalaislapsilla. Schoeppen ym. (2016, s. 413) tutkimuksessa Australiassa 32 % lapsista sai kulkea koulumatkansa ilman aikuista, kun taas Mitchellin ym. (2007, s. 218) tutkimuksessa noin 44 % uusiseelantilaisista 6–11-vuotiaista lapsista sai kulkea koulumatkansa ilman aikuista. Prezzan ym. (2001, s. 440) 7–12-vuotiaita italialaislapsia koskevassa tutkimuksessa jopa 71 % lapsista saatettiin kouluun joko omien vanhempien tai toisten lasten vanhempien toimesta. Lopes ym. (2014, s. 213–215) osoittivat tutkimuksessaan, että Portugalissa lasten koulumatkojen taittaminen itsenäisesti riippuen asuinympäristöstä vaihteli 4–27 % välillä. Iranissa tehdyssä tutkimuksessa vain pieni osa lapsista sai kulkea itsenäisesti kouluun, sillä vanhemmat mieluiten saattoivat lapsensa kouluun kuin antoivat heidän kulkea yksin (Shokoohi ym., 2012, s. 319–322). Mammenin ym. (2012, s. 5) tutkimuksessa tutkimukseen osallistuneiden kanadalaisvanhempien lapsista vain noin 11 % kulki kouluun ilman aikuista saattajaa. Useissa maissa itsenäisen liikkumisen väliset erot ovat hyvinkin suuria, joten taustatekijänä saattaa toimia maiden väliset kulttuuriset ja rakenteelliset erot, kuten se, miten lapsiin suhtaudutaan tai minkä ikäisenä lapset aloittavat koulun. Edellä esitettyjen tekijöiden valossa suomalaiset vanhemmat näyttäisivät olevan sallivampia lasten itsenäiseen liikkumisen suhteen eli valtaosa suomalaisista lapsista saa kulkea itsenäisesti suurimman osan matkoistaan.

4 Ympäristön havainnointi ja karttataidot

Tässä luvussa esittelen ympäristön havainnointiin liittyviä tekijöitä. Aluksi tarkastelen Pokémon Gota ja ympäristössä liikkumista. Tämän jälkeen siirryn käsittelemään niitä tekijöitä, jotka vaikuttavat siihen, miten ihminen havainnoi ympäristöään. Ympäristön havainnointiin liittyy olennaisesti ympäristössä kulkeminen, joka tapahtuu navigoinnin avulla. Aiemmin esitelty Pokémon Gon pelimaailma perustuu todellisuutta kuvaavaan karttaan, joten perehdyn viimeisenä vielä kartankäyttötaitojen kehitykseen ja navigointitaitoihin. Teoria on valikoitu siten, että se keskittyy pääosin lapsiin tai nuoriin, koska tutkittavien perheiden lapset olivat alakouluikäisiä. Olen läpi tämän luvun pyrkinyt tuomaan esille myös sitä, miten nämä ympäristöön ja sen havainnointiin liittyvät tekijät mahdollisesti ilmenevät Pokémon Gossa ja sen pelaamisessa.

4.1 Pokémon Go ja todellisessa ympäristössä liikkuminen

Naukkarisen (2006, s 64–65) mukaan länsimaissa asuvat ihmiset elävät vahvassa mobiilikulttuurissa, jossa liikkumisen mahdollisuudet ovat kasvaneet merkittävästi. Mobiilikulttuurin voimistumisella voidaan ajatella olevan merkitystä sille, miten ihmisten käsitykset paikoista muuttuvat tai miten suhteet paikkoihin kehittyvät. Kotiseutua voidaan edelleen pitää arvossa, mutta elämää määrittää yhä enemmän liikkuminen paikasta toiseen tai paikkojen sisällä. Naukkarisen (emk.) mukaan liikkumisen kautta paikkoja voidaan tarkastella erilaisista näkökulmista. On olemassa liikkumisen paikkoja, joiden funktio on mahdollistaa esteettisesti tai jollakin muulla tavoin kiinnostavia liikkumiskokemuksia. Pokémon Go -pelin ympäristöt näyttäytyvät tällaisina liikkumisen paikkoina, sillä niissä on mahdollista saada kiinnostavia liikkumiskokemuksia. Tietty paikallisuus tai sijainti ei korostu liikkumisen paikoissa (emk.), mikä toisaalta pätee Pokémon Gohon, kun sitä tarkastellaan laajemmassa mittakaavassa: sitä voidaan pelata missä tahansa, vaikkakin pelin yksittäiset elementit liittyvätkin tiettyihin sijainteihin.

Naukkarinen (2006, s. 64–65) jatkaa, että on olemassa myös huippu- ja välipaikkoja. Huippupaikat ovat niitä, joita arvostetaan ja joihin mennään. Näin ollen kaikki matkan varrella väliin jäävät paikat ovat välipaikkoja, joiden ohi liikutaan, mutta niihin ei pysähdytä. Pokémon Go -pelissä voidaan selkeästi nähdä olevan omat huippupaikkansa, jotka sijaitsevat pokéstopien ja gymien kohdalla, jolloin muut paikat jäävät välipaikoiksi,

joihin huomio ei välttämättä kiinnity samalla tavalla. Toisaalta peli on voinut nostaa ennen välipaikkoina toimineet paikat pelaajien huippupaikoiksi, joita he eivät olisi välttämättä ilman peliä huomanneet tai joihin he eivät olisi muuten menneet.

Naukkarinen (2006, s. 69) ottaa esille myös vauhdin käsitteen, joka liittyy olennaisesti liikkumiseen. Vauhti saattaa vaikeuttaa paikkojen tai niiden ominaispiirteiden havainnointia kahdella tavalla. Joko liikkumistilanteessa huomio keskittyy niin tiiviisti itse liikkumiseen, että havainnointi jää vähäiseksi tai itse vauhti vaikeuttaa paikkojen välisten etäisyyksien huomaamista. Pokémon Gossa matkanteon aikana huomio kiinnittyy pitkälti karttaan, jonka avulla navigoidaan huippupaikasta toiseen, jolloin matkan aikana ympäristön havainnoinnin voidaan olettaa jäävän vähäiseksi, vaikkakin pelaaminen ei edellytä jatkuvaa kartan katsomista. Toisaalta osa saattaa matkata autolla pelin huippupaikoille niiden sijainnista riippuen, jolloin itse vauhdin takia ympäristön havainnoiminen ei onnistu. Pokémon Gohon liittyy osaltaan myös välitteiset paikat (Naukkarinen, 2006, s. 76). Informaatio liikkuu nykyään nopeasti paikasta toiseen, jolloin ihmisillä on saatavilla Internetin avulla valtavasti tietoa erilaisista paikoista. Tällaista tietoa voidaan saada Pokémon Gosta tehdyistä koko maailman kattavista karttaesityksiä, joista voi nähdä kaikki pokéstopit ja gymit sekä pokémonien esiintyvyyden.

4.2 Ympäristön havainnointi ja siihen vaikuttavia tekijöitä

Tuan (1977, s. 9) määrittelee kokemuksen ulkoisen maailman tapahtumaksi, jossa yksilö kokee jotakin sekä oppii siitä ja näin konstruoi todellisuutta kokemusten kautta. Lapsen ympäristön hahmottamisen taustalla ovatkin lapsen kokemukset ja niiden sekä havaintojen perusteella muodostetut kognitiiviset kartat (Tolman, 1948, s. 193). Kognitiiviset kartat kehittyvät, kun lapsi prosessoi ympäristöstään saamaansa informaatiota kohteiden suhteellisista sijainneista ja ympäristön ilmiöiden ominaisuuksista (Downs & Stea, 1973, s. 9). Vaikka käsite ”kognitiivinen kartta” sisältää sanan kartta, se ei ole välttämättä samanlainen kuin kartografinen kartta, mutta niissä voi olla samoja piirteitä. Kartografisiin karttoihin liittyy esimerkiksi se, että karttaa luettaessa tarkastelukulma on muutettava vertikaaliseen perspektiiviin. Lisäksi mittakaavan ja karttasymbolien ymmärtäminen ovat keskeisessä osassa. Nämä piirteet eivät kuitenkaan ilmene kognitiivisissa kartoissa välttämättä ollenkaan tai niissä voi olla täysin omanlaatuisia piirteitä. (Downs & Stea, 1973, s. 11–12; 2011, s. 313.) Stean ym. (2001, s. 167) mukaan lapsen kognitiivisia karttoja onkin

hyvin vaikea tutkia, sillä niitä ja niiden muodostumista ei voida suoraan seurata, koska ne muodostuvat aivotoiminnan kautta. Emme voi siis suoraan tutkia kognitiivisia karttoja kurkistamalla mielen sisään, joten kognitiivisia karttoja tutkitaan lapsen verbaalisen ja nonverbaalisen käyttäytymisen kautta yleensä jonkinlaisessa kokeellisessa asetelmassa. Myös Skoffham (1998, s. 19) toteaa, että tutkijoiden on ollut hankalaa selvittää mitä lasten pään sisällä tapahtuu ja vaikuttaakin siltä, että tapa, jolla lapset oppivat ympäristöstään on monimutkainen: se ei tapahdu kokonaan loogisessa tai ennalta arvattavassa järjestyksessä.

Kognitiivisten karttojen muodostuminen edellyttää ympäristön havainnointia, joka tapahtuu aistien kautta, kun yksilö kulkee erilaisissa paikoissa (Gifford, 1997, s. 18). Holloway ja Hubbard (2001, s. 40–41) tarkentavat, että tämä tarve saada tietoa ympäröivästä maailmasta kuuluu ihmisen perustarpeisiin, vaikkakin siinä on omat hankaluutensa liittyen tiedon valtavaan määrään ja sen havainnointiin. Vuorovaikutus ympäristön kanssa ja siten maailman ymmärtäminen rakentuu ihmisten aistimusten, pääosin näkö-, kuulo-, haju- ja tuntoaistien, kautta. Yleensä nämä aistit toimivat yhteistyössä, sillä haju-, maku-, kuulo- ja tuntoaisti täydentävät visuaalisesti hankittua ymmärrystä ympäröivästä maailmasta.

Aivoilla on kuitenkin rajallinen kyky prosessoida sitä suurta määrää tietoa, jota ympäristöstä saadaan aistien avulla. Yksinkertaisemmistakin ympäristöistä saadaan jatkuvasti tietoa aistien kautta. Monimutkaisemmissa paikoissa tietoa, sekä tuttua että uutta, on paljon enemmän, jolloin aistit ja aivojen prosessointikyky ovat koetuksella. (Holloway & Hubbard, 2001, s. 41–42.) Downs ja Stea (2011, s. 313) jatkavat, että ihminen on ympäristöön verrattuna hyvin pieni organismi, jolla on rajallinen kyky liikkua ympäristössään, havainnoida sitä ja säilöä siitä saatavaa informaatiota muistiin, rajallisista ajankäytön mahdollisuuksista puhumattakaan. Tämän lisäksi ympäristöstä saatava informaatio on monimutkaista, muuttuvaa, epävarmaa ja yksilön aistihavainnot ovat usein epätäydellisiä. Näin ollen yksilön täytyy ryhmitellä informaatio selkeämmäksi representaatioksi ympäristöstään. (ks. myös Stea & Blaut, 1973, s. 227; Holloway & Hubbard, 2001, s. 48.) Kaikki edellä mainitut toiminnot ovat osa kognitiivisten karttojen luomista (Downs & Stea, 2011, s. 313). Ihmisellä on kuitenkin keino pärjätä suuren informaatiotulvan edessä, sillä ihminen osaa poimia siitä itselle sillä hetkellä olennaisen informaation (Holloway & Hubbard, 2001, s. 42). Yksilö on siis tietoinen ympäristön tarjoamista vihjeistä, mutta hän pystyy ottamaan huomioon vain rajallisen määrän olennaisia vihjeitä ja siten jättää itseltään selvät vihjeet huomioimatta (Gifford, 1997, s. 18). Kuten edellä tuotiin huippu- ja

välipaikkojen kohdalla ilmi, Pokémon Go saattaa ohjata sitä, mihin pelaaja kiinnittää huomionsa ja mikä informaatio suodattuu pois, kun pokéstopien ja gymien sijainnit korostavat toisia paikkoja, jolloin muiden paikkojen havainnointi voi jäädä vähäisemmäksi.

Gerber (2000, s. 27) viittaa ympäristön havainnointiprosessiin puolestaan käsitteellä ympäristökognitio, joka viittaa siihen, miten yksilö kerää, säilöo, järjestee, palauttaa muistiin ja muokkaa ympäristöstä saatua tietoa. Downs ja Stea (1973, s. 13–14; 2011, s. 314) tekevät selvän eron havainnoinnin ja ympäristökognitioiden välille. Havainnointi liittyy olemassa oleviin kohteisiin, mikä johtaa välittömään aistihavaintoon kohteesta yhdellä tai useammalla aistilla. Se on siis sidottu ajallisesti välittömään ympäristöön ja siten se heijastuu myös välittömään käytökseen. Ympäristökognitio ei ole puolestaan sidottu välittömään ympäristöön, vaan esimerkiksi aikaisempiin kokemuksiin tai tulevan ennakkointiin, jolloin havainnot ovat vain osa ympäristökognitioita. (Downs & Stea, 1973, s. 13–14; 2011, s. 314.)

Ympäristön hahmottamisessa on kyse kognitiivisten karttojen muuttumisesta oppimisen kautta. Jos ihminen kulkee ensimmäistä kertaa paikasta A paikkaan B, hän oppii reitin kulkiessaan. Sijaintitiedon lisäksi hän saattaa liittää paikkaan myös ominaisuustietoa. Ihmisen tulee kuitenkin ylläpitää kognitiivista karttaansa, koska muuten tietoa saattaa hävitä. Jos ihminen ei hetkeen kulje tiettyä reittiä, seuraavalla kerralla reitti on saattanut unohtua eli ihmisen tulisi toistaa spatiaalisia kokemuksia, jotta hän voi jatkossakin muistaa reitin. Näin ollen tekemällä oppiminen on keskeisessä osassa. (Downs & Stea, 1973, s. 25.) Pokémon Go voisi näin ollen vahvistaa tiettyjen pokémon-reittien oppimista, kun pelaaja kulkee useasti pelin takia samoille pokéstopeille ja gymeille. Downs ja Stea (2011, s. 313) mukaan kognitiivisten karttojen avulla ihminen pystyy esimerkiksi paikallistamaan, missä erilaiset kohteet sijaitsevat tai miten päästä paikasta A paikkaan B ja nämä ympäristöstä muodostetut kognitiiviset kartat ohjailevat yksilön spatiaalista käyttäytymistä ympäristössä.

Milnerin (1998, s. 221) mukaan lapset ovat kiinnostuneita omasta ympäristöstään ja tilasta, jossa he toimivat. Lapset alkavat kasvaessaan toimimaan yhä itsenäisemmin lähiympäristössään, kuten kulkemaan itsenäisesti kouluun, lähellä oleviin puistoihin tai kavereiden luokse kylään. Nämä kokemukset auttavat lasta tulemaan tietoisemmiksi erinäisistä ympäristössä olevista kohteista ja niiden sijoittumisesta ympäristössä. Tätä vähitellen kehittyvä tietoisuutta voidaan kuvailla spatiaaliseksi kognitioksi. (Blyth ja Krause 1995, s. 11; Spencer & Blades, 1993, Milnerin, 1998, s. 221 mukaan.) Taustalla on lapsen kehitys, sillä kävelykyvyn kehittyminen mahdollistaa laajemman alueen, missä lapsi voi

tutkia ympäristöä ja vierailia eri paikoissa vanhempien asettamien rajojen puitteissa. Kun luottamus lapsen kykyihin kasvaa, hänen sallitaan mennä kauemmaksi, jolloin ympäristön tutkiminen mahdollistuu uusissa ympäristöissä. (Schoffham, 1998, s. 19–20.) Stea ja Blaut (1973, s. 228) toteavatkin, että lapsen voidaan todeta oppineen ympäristöstään, kun lapsi pystyy osoittamaan, että kykenee ”aikuisten maailmassa” suotavaan ympäristössä käyttäytymiseen. Garner (1998, s. 222–223) täydentää vielä, että lapsille kerääntyy itseluottamusta, kun he tutkiskelevat omaa lähiympäristöään. Kun lapsi vähitellen alkaa tutkia hänelle ennestään tuntemattomampia paikkoja, lapsi tarvitsee tutusta ympäristöstä saatuja aikaisempia taitojaan, tietojaan, ymmärrystään ja itsevarmuuttaan. Oppimiseen lähiympäristöä tutkittaessa vaikuttaa alueen laajuus sekä erilaiset välineet tai lähteet, joiden avulla voidaan kehittää lapsen tuntemusta paikoista. (Garner, 1998, s. 222–223.) Pokémon Go voisi toimia yhtenä nykyaikaisena lähteenä, joka auttaa lasta kehittämään tuntemusta erilaisista paikoista.

Milner (1998, s. 211) esittää, että lapset oppivat parhaiten, kun oppiminen tapahtuu lähellä heidän omia kiinnostuksen kohteitaan, ja siksi esimerkiksi maantieteen opetuksessa tärkeitä oppimisympäristöjä ovat koulu ja sen lähiympäristö. Pokémon Gossa tapahtuu kuitenkin informaalia oppimista, jolloin samalla idealla lapsen lähiympäristö voisi toimia hyvänä oppimisympäristönä, vaikka pelaaminen tapahtuu ajoittain myös kauempana. Lapsen mahdollisuudet ja vapaus tutustua ja tutkia ympäristön rakennetta ja oppia siitä kehittää lapsen spatiaalisia kykyjä ja luo pohjaa myöhemmälle ympäristökäyttäytymiselle (Rikkinen, 2001, s. 88). Rikkinen (2001, s. 89) huomauttaa, että monimutkaisissa ympäristöissä liikkuminen ja ympäristössä olevien kohteiden havainnointi vaatii spatiaalista ajattelua, mutta kaikilla ei ole samanlaista mahdollisuutta ympäristössä liikkumiseen. Spatiaalisen ajattelun taitojen perusta on geneettinen, mutta sen kehittäminen vaatii paljon harjoitusta, jota esimerkiksi kaupunkiympäristössä asuvat lapset, joita kyyditään pääosin autolla paikasta toiseen, eivät välttämättä saa tarpeeksi. (Rikkinen, 2001, s. 89.) Tuanin (2006, s. 15–16) mukaan erilaisten ympäristöjen hahmottamisen eli ”paikan tajuun” vakiintuminen tapahtuukin vasta kypsällä aikuisiällä, jolloin ihmiselle on muodostunut vahva paikan taju, joka muodostumisensa jälkeen pysyy suhteellisen muuttumattomana.

4.3 Karttataidoista

Maantieteellisen tiedon oppimisessa on Spencerin ja Bladesin (1993, s. 370, 372) mukaan kolme elementtiä. Ensiksi lapsella tulee olla selittävää tietoa paikoista, reiteistä ja alueista, jotka ovat tallentuneena muistiin. Tällaisen tiedon rakentumisessa on tärkeää tunnistaa paikkoja. Toiseksi lapsella on prosessiin liittyvää tietoa, joka sisältää ne mallit, joiden avulla tällaisesta paikkaan liittyvästä tiedosta muodostetaan järkeviä kokonaisuuksia. Tietoa määritellään, jaetaan osiin ja yhdistetään. Näiden lisäksi on vielä kolmas elementti, joka sitoo nämä kaksi edellä esiteltyä tiedon muotoa yhteen, jotta voitaisiin paremmin ymmärtää sitä, miten lapsi kypsymisen ja kokemusten kautta muodostaa yleisempää kuvaa laajenevasta ympäristöstään. Tähän prosessiin liittyy esimerkiksi kulkeminen tilassa ja paikoissa, mutta myös karttojen ynnä muiden lähteiden käyttö. (ks. myös Holloway & Hubbard, 2001, s. 48).

Kartat tarjoavat lapsille spatiaalisen viitekehyksen, jonka päälle rakentaa uutta tietoa ja ne tarjoavat näin ollen tietoa myös navigointia varten. Lapsen spatiaalinen ajattelu kehittyy ongelmanratkaisuprosessin tuloksena, kun lapsi suunnittelee toimintaansa ympäristössä. Kulttuurisesti tuotetut välineet, kuten kartat, voivat olla osa tätä spatiaalista ongelmanratkaisua. Tietoa ympäristöstä voidaan saada siis joko suoraan ympäristöstä tai välillisesti esimerkiksi karttojen kautta. (Downs & Stea, 1973, s. 22.) Pokémon Gossa korostuvat nämä molemmat, koska pelissä liikutaan todellisessa ympäristössä Pokémon Go -kartan avulla eli tietoa saadaan molemmista lähteistä samanaikaisesti ja tämä ohjaa myös pelaajan päätöksentekoa ympäristössä liikkuessaan.

Lapset hahmottavat maailmaa yhä enemmän kuvien, kuten esimerkiksi karttojen ja valokuvien, avulla. Taitoa tulkita kuvallisessa muodossa esitettyä spatiaalista informaatiota voidaan pitää yhtä tärkeänä kuin esimerkiksi kirjallista-, numeraalista- ja suullista osaamista. Graafisuus sisältää samankaltaisia elementtejä kuin kirjallisuus: lapsi lajittelee, dekodaa ja tulkitsee näkemäänsä. Tämän lisäksi kuvien tulkinnassa on olennaista ennakointi, havainnointi, oletuksien tekeminen ja tarinallisuus. Lapsen graafisia taitoja voidaan kehittää antamalla lapsen käyttää erilaisia lähteitä, joita voivat olla esimerkiksi symbolit, valokuvat ja kartat. (Mackintosh, 1998, s. 133.) Pokémon Gon voidaan ajatella olevan hyvä peli sen suhteen, että se yhdistelee edellä mainittuja elementtejä ja voi auttaa lasta hahmottamaan ympäristöään visuaalisessa muodossa esitetyn monipuolisen tiedon avulla.

Gerberin (1992, s. 9) mukaan karttataitojen oppimiseen vaikuttavat heidän käsityksensä karttojen funktioista. 6–7-vuotiaat ajattelevat, että kartta on kuva jostakin maailman osasta, kuten valtiosta tai tien löytämisen väline. Myöhemmin 8–11-vuotiaina he ajattelevat sen toimivan lähteenä suunnille ja paikkojen sijainneille. 12–15-vuotiaiden mielestä kartta osoittaa paikkojen sijainnit tai on representaatio alueesta. Suurin osa lapsista ymmärtää karttojen todellisen luonteen representaatioina alueista siis vasta teini-iässä (Gerber, 1992, s. 8). 6–8-vuotiaat kehittävät ymmärrystään ympäristöstään konkreettisten esineiden kautta. Kartta on koodattu representaatio maailmasta, joten pienempien lapsien voi olla vaikea ymmärtää tällaista abstraktimpaa esitystä maailmasta. Näin ollen lapset oppivat tulkitsemaan ensin yksittäisiä elementtejä kartalta, ennen kuin he oppivat tulkitsemaan karttaa kokonaisuutena. (Gerber, 1981b, s. 128.)

Gerberin (1992, s. 9) mukaan kartantulkintataidot yhdistävät lapsen kognitiivisen kehityksen ja karttojen ymmärtämisen. Hänen tekemässä tutkimuksessa selvisi, että suurin osa 8–15-vuotiaista toimii karttapäätelyssä konkreettisella tasolla. Kuitenkin osa nuoremmista lapsista oli jo selkeästi ylemmillä tasoilla, ja vain muutamia vanhimmista lapsista pääsivät abstraktille karttapäätelyn tasolle. Myös karttojen design vaikuttaa karttojen ymmärtämiseen: onko kartta mielenkiintoinen ja selkeä eli onko sitä miellyttävää ja helppoa tulkita. Blautin ym. (2003, s. 178) mukaan yksinkertaisen kartan lukemiseen liittyy kolme olennaista taitoa, joita ovat perspektiivin vaihtaminen, mittakaavan pienentäminen ja semanttinen tulkinta. Heidän (emk.) mukaansa jo neljävuotiaat lapset osaavat jollakin asteella hahmottaa perspektiivien vaihtumista, kun lapset rakentavat leikeissään karttamaisia malleja leluistaan.

Karttoihin ja niiden käyttöön liittyy monia erilaisia käsitteitä, joista olennaisia Pokémonin Gon pelaamisessa ovat etäisyydet, suunnat, karttamerkit ja perspektiivi. Etäisyyksien hahmottaminen on tärkeä osa karttojen ymmärtämistä (Gerber, 1981b, s. 130). Gerberin (1981b, s. 130–131) mukaan 7-vuotiailla lapsilla ei ole vielä kovin kehittynyttä taitoa arvioida ja käsittää etäisyyksiä. Gerber (1992, s. 15) jatkaa, että hieman vanhemmat lapset pystyvät jo suhteellisen tarkkoihin arviointeihin 20 metrin säteellä. Nuoruusvuosien puoleenväliin mennessä näkyvien etäisyyksien hahmottaminen paranee yhä, mutta suurin kehitys tapahtuu ei näkyvillä olevien etäisyyksien arvioimisessa.

Suuntien hahmottaminen puolestaan kehittyy suhteellisen nopeasti harjoituksen kautta nuoruuden aikana (Gerber, 1992, s. 17). Gerberin (1981b, s. 131) tutkimuksessa kävi ilmi, että lapset viittaavat usein suuntiin epäsuorilla käsitteillä, joita ovat esimerkiksi ”vieressä”, ”takana”, ”lähellä”, ”edessä” ja ”kaukana”, ennen kuin he osaavat käyttää

pääilmansuuntia. Gerberin (1992, s. 17) esittää aiempiin tutkimuksiinsa (1977; 1980) viitaten, että 10-vuotiailla on jo jonkinlainen käsitys suunnista, kun taas teini-iässä käsitys suunnista on kehittynyt jo huomattavasti paremmalle tasolle.

Kartan tulkitsemisessa olennaista on perspektiivin vaihtumisen hahmottaminen: kartassa sivulta nähtävä todellinen ympäristö on kartassa kuvattu ylhäältäpäin. Gerberin (1981b, s. 129–133) mukaan jo 7-vuotiaat pystyvät hahmottamaan perspektiivin hyvin, paremmin kuin esimerkiksi suuntia tai etäisyyksiä. Tämän lisäksi Gerber (1992, s. 11) esittää, että kartografisen kielen osaamisen kehittyminen on hyvin tärkeää karttojen sisältämien viestien ymmärtämisen kannalta. Tässä prosessissa olennaista on karttamerkkien tunnistaminen ja niiden syvällisempi ymmärtäminen. Lapset oppivat nimeämään nämä merkit ennen kuin heille kehittyy ymmärrys karttamerkkien merkityksestä (Gerber, 1981a, Gerberin, 1992, s. 11 mukaan).

Downs ja Stea (1973, s. 16–17; 2011, s. 314–315) esittävät, että ympäristössä tapahtuvaan spatiaaliseen käyttäytymiseen, jota myös Pokémon Go -kartan avulla liikkuminen on, liittyy olennaisesti ilmiöiden sijainnit sekä ominaisuudet eli paikkatieto (Hellemaa, 2016, s. 253). Tieto sijainnista on olennaista, kun halutaan tietää, missä nämä ilmiöt ovat. Tämän selvittämiseksi ihmisellä tulee olla tietoa etäisyyksistä ja suunnista. Etäisyyksiä voidaan mitata monin eri tavoin, joista yksi tapa on esittää etäisyys kilometreinä, kuten Pokémon Gossa. Tieto etäisyyksistä tietyn paikan ja kohteen tai kahden ilmiön välillä on olennaista, kun ihminen suunnittelee omaa spatiaalista käyttäytymistään (Downs & Stea, 1973, s. 16–17; 2011, s. 314–315). Tämä näkyy myös Pokémon Gossa, kun pelaaja miettii, miten päästä nykyisestä sijainnistaan jollekin tietylle pokéstopille tai gymille.

Suunnilla on myös merkitystä, mutta merkityksellistä on, kenen suunnasta asiaa tai kohdetta katsotaan. Yhdistämällä informaation etäisyyksistä ja suunnista voidaan saada tietoa ilmiön sijainnista, mutta ei välttämättä samalla tavoin kuin esimerkiksi koordinaatteja käyttämällä. Ensin yksilön tulee selvittää omaa kognitiivista karttaa hyödyntämällä, että missä hän on. Tämän jälkeen tulee paikallistaa kohde, johon ollaan menossa. Ihminen voi löytää kohteen joko tietämällä tarkalleen, missä kohde sijaitsee hänen nykyiseen sijaintiinsa nähden tai hän voi paikallistaa kohteen suhteessa johonkin toiseen alku-peräistä kohdetta lähellä sijaitsevaan kohteeseen. Tulee myös tietää, kuinka kaukana kohde on, miten sinne pääsee ja kuinka kauan sinne kestää. (Downs & Stea, 1973, s. 17; 2011, s. 315.) Nämä seikat näyttäisivät olevan olennaista tietoa myös Pokémon Go -

kartan avulla liikuttaessa, varsinkin, jos pelaaja yrittää löytää hänelle jonkin ennestään tuntemattoman pokéstopin tai gymin.

Myös ominaisuuksiin liittyvä tieto on tärkeää: se kertoo, millaisia kohteita ympäristössä on ja auttaa ymmärtämään, miksi joku voisi haluta mennä juuri kyseiseen kohteeseen. Tieto kohteen sijainnista voi muodostua myös monien eri ominaisuuksien avulla. (Downs & Stea, 1973, s. 17.) Esimerkiksi Pokémon Gossa pelaaja voi yrittää paikallistaa gymin, vaikka hän ei olisi kovin lähellä kyseistä gymiä. Jos gymin olisi korkean rakennuksen kohdalla, pelaaja voisi yrittää suunnistaa kohteeseen muita rakennuksia korkeammalle kohoavaa rakennuksen kattoa katsomalla. Jos hän näkisi, että sinne päin on menossa paljon ihmisiä ja jos hän tietäisi, että kohta kyseisellä gymillä olisi käynnistymässä raidi, hän voisi näiden kahden ominaisuuden avulla päätellä kohteen sijainnin.

5 Tutkimustehtävä ja tutkimuskysymykset

Tämän tutkimuksen tutkimustehtävänä on kuvailla, analysoida ja tulkita Pokémon Go -ilmiötä perheiden arjen, lasten itsenäisen liikkumisen ja ympäristöön liittyvien näkemysten näkökulmista. Tarkoituksena on luoda ymmärrystä siitä, miten Pokémon Go näkyy tutkittavien perheiden arjessa, miten se on yhteydessä lasten itsenäiseen liikkumiseen ja miten se on muovannut perheenjäsenten ymmärrystä ympäristöstä.

Tutkimustehtävän toteuttamiseen muotoutuivat seuraavanlaiset tutkimuskysymykset:

1. Miten Pokémon Go näkyy tutkimusperheiden arjessa?
2. Miten Pokémon Gon pelaaminen on vaikuttanut lasten itsenäisen liikkumisen?
3. Miten Pokémon Gon pelaaminen on muokannut perheenjäsenten näkemyksiä ympäristöstä?

Ensimmäisessä tutkimuskysymyksessä on tarkoitus päästä käsiksi Pokémon Go -ilmiöön ja siihen, millaisena se näyttäytyy tutkimusperheiden arjessa, ja siten myös pelin merkityksiin perheelle. Toinen kysymys liittyy pelin olennaiseen ja ainutlaatuihin ominaisuuksiin eli aktiiviseen liikkumiseen ympäristössä, joten sen avulla pyritään löytämään mahdollisia yhteyksiä pelin pelaamisen ja lasten itsenäisen liikkumisen määrän, reviirien ja muodon välillä. Viimeisellä kysymyksellä selvitetään sitä, miten Pokémon Gon takia todellisessa ympäristössä liikkuminen ja pelin kytkökset todellisiin ympäristöihin ovat vaikuttaneet peliä pelanneiden perheenjäsenten näkemyksiin erilaisista ympäristöistä ja heidän navigointitaitoihin. Hain tutkimuskysymyksiin vastauksia haastattelujen avulla.

6 Tutkimuksen toteutus

Tässä luvussa esittelen mahdollisimman tarkasti sitä, miten olen tutkimukseni toteuttanut. Aluksi esittelen tutkimusasetelman ja tämän jälkeen tarkemmin tutkimuksen kohteen. Sitteen kuvailen aineistoa ja niitä menetelmiä, joilla aineisto on hankittu ja analysoitu.

6.1 Laadullinen tutkimus ja teemahaastattelu

Valitsin tutkimusstrategiakseni laadullisen tutkimuksen, sillä Pokémon Go on suhteellisen uusi ilmiö, eikä siitä löydy vielä kovin paljoa tutkimustietoa perheiden, lasten itsenäisen liikkumisen tai ympäristön hahmottamisen kannalta. Hirsjärven ja Hurmeen (2008, s. 28) mukaan laadulliset menetelmät ovat hyvä keino päästä käsiksi tutkittavien näkökulmiin ja siihen, millaisia merkityksiä ihmiset antavat ilmiöille, tässä tapauksessa Pokémon Golle. Tuomi ja Sarajärvi (2009, s. 85–86) esittävät, että laadullisessa tutkimuksessa kohderyhmän valinnassa onkin keskeistä se, että henkilöt tietävät ilmiöstä jotain ja heillä on siitä kokemusta. Kokemuksia, tekoja, tunteita ja ajatuksia voidaankin Rapleyn (2004, s. 16) mukaan saada esiin haastattelijan ja haastateltavan välisessä vuorovaikutuksessa. Näiden seikkojen perusteella päätin haastatella tutkimuksessani perheitä, jotka ovat pelanneet Pokémon Gota. Tätä tukee myös se, että Pokémon Go näyttää olevan sopiva juuri perheen kanssa pelattavaksi, kuten aiemmin tässä tutkielmassa olen tuonut esille.

Hirsjärven ja Hurmeen (2008, s. 35) mukaan haastattelu on sopiva menetelmä silloin, kun halutaan kartoittaa jotakin vähän tunnettua ilmiötä, jolloin tutkijan on vaikea ennakoida vastausten tulevaa suuntaa. Alle kaksi vuotta sitten suosituksi ilmiöksi noussut Pokémon Go oli nähdäkseni tällainen ilmiö. Tarkemmaksi haastattelumenetelmäksi valitsin teemahaastattelun, joka on hyvä menetelmä ihmisten tunteiden, ajatusten, tulkintojen ja kokemusten tutkimiseen. Teemahaastattelu on puolistrukturoitu haastattelumenetelmä, jossa teema-alueet pysyvät samanlaisina jokaisessa haastattelussa, mutta kysymysten järjestys ja muoto saattavat vaihdella. (Hirsjärvi & Hurme, 2008, s. 48; Tuomi & Sarajärvi, 2009, s. 75.) Omissa haastatteluissani noudatin tätä periaatetta eli teema-alueet pysyivät kaikissa haastatteluissa samoina, mutta kysymysten esittämisjärjestys vaihteli perheestä riippuen. Osaa kysymyksistä minun ei tarvinnut kysyä ollenkaan, kun haastateltavat kertoivat asiasta ilman, että kysyin. Esitin myös haastatteluhetkessä mieleen tulleita tarkentavia lisäkysymyksiä, joita ei ollut haastattelurungossa (liite 1), mikä tuo esiin

haastattelun joustavuuden tutkimusmenetelmänä (Tuomi & Sarajärvi, 2009, s. 73). Haastatteluun sisältyi myös muutama karttatehtävä, jossa käytin Karttapaikka.fi-palvelun karttoja.

Teemahaastattelurungon laatimisessa olennaista on se, että tutkija on etukäteen perehtynyt tutkittavaan ilmiöön ja sen olennaisiin tekijöihin ja ominaisuuksiin (Merton, ym. 1956, Hirsjärven & Hurmen, 2008 mukaan). Tässä tutkimuksessa haastattelurungon teema-alueiden muodostumista ohjailivat kandidaatintutkielmassani esiin nousseet tekijät liittyen Pokémon Go -peliin ja sen pelaamiseen, lasten itsenäiseen liikkumiseen ja ympäristöstä oppimiseen. Tutkimuksen viitekehys eli ne asiat, jotka ilmiöstä jo tiedetään, ohjasivat teemojen syntyä (Tuomi & Sarajärvi, 2009, s. 75). Otin karkean mallin omaan haastattelurunkooni Hirsjärven ja Hurmeen (2008, s. 67) esittelemästä Uotilan (1998) teemahaastattelurungosta. Noudatin haastattelurungon laatimisessa joustavuuden periaatetta siten, että kirjoitin ylös teema-alueet, mutta niiden alle myös tarkempia kysymysmuotoja, jotta saisin haastattelusta varmasti sellaista tietoa, mitä lähdin niistä hakemaan (Hirsjärvi & Hurme, 2008, s. 102–103).

Pyrin teemahaastattelurungon laatimisella saamaan haastatteluissa mahdollisimman kattavan kuvan Pokémon Go -ilmiöstä perheen arjessa ja sen yhteyksistä lasten itsenäiseen liikkumiseen ja näkemyksiin ympäristöstä. Osa kysymyksistä oli hieman päällekkäisiä, sillä haastattelun kohteena olivat perheet eli laadin samankaltaisia kysymyksiä sekä lapsille että aikuisille. Perheen vanhemmille suunnatut kysymykset pyrkivät olemaan kuitenkin laajempia, kun taas lasten kysymykset yksityiskohtaisempia ja tarkempia, jotta lapset varmasti ymmärtäisivät kysymyksen. Korjasin haastattelurunkoa ja sen kysymyksiä ensin pro gradu -seminaarissa annettujen kommenttien perusteella. Tämän jälkeen toteutin yhden esihaastattelun, jonka tarkoituksena oli testata haastattelukysymyksien toimivuutta ja arvioida tulevien haastattelujen kestoa (Hirsjärvi & Hurme, 2008, s. 72). Esihaastattelun jälkeen teemahaastattelurunkoni täydentyi lopulliseen muotoonsa. Toteutin vain yhden esihaastattelun, vaikka Hirsjärven ja Hurmeen (2008, s. 72–73) mukaan esihaastatteluja olisi hyvä teettää kahdesta kolmeen, sillä ne ovat olennainen ja tärkeä osa teemahaastattelun toteutusta. Esihaastattelujen vähyyden taustalla oli tutkittavien saataavuuteen liittyvät tekijät.

6.2 Tutkimuksen kohde

Tutkimuksen kohteena olivat Pokémon Gota pelanneet perheet, joita haastattelemalla pyrin saamaan esiin sitä, miten Pokémon Go näkyy perheiden arjessa ja millainen merkitys pelillä on heille. Tämän lisäksi pyrin löytämään haastatteluilla yhteyksiä Pokémon Gon pelaamisen ja lasten itsenäisen liikkumisen sekä perheenjäsenten ympäristöön liittyvien näkemysten välille. Perheiden valintaa tutkimuskohteeksi tuki se, että Pokémon Go voitti The Game Awardsin ”The best mobile game” ja ”The best family game” -kategoriat vuonna 2016 (”2016 Nominees,” 2017).

Ensimmäisen tutkimusperheen yhteystiedot sain opiskelijakaveriltani, joka oli jo aiemmin välittänyt kyseiselle perheelle tiedon tutkimuksestani ja he suostuivat haastatteluvikseni. Tämän jälkeen lähetin haastattelukutsun (liite 2) marraskuussa 2017 kolmeen eri Facebook-ryhmään, joita olivat *Pokémon Go Espoo* (1442 jäsentä), *Pokémon Go Helsinki* (5241 jäsentä) ja *Pokémon Go Vantaa* (1367 jäsentä). Jätin tietoisesti kutsun laittamatta ylivoimaisesti suurimpaan Pokémon Go Finland -ryhmään (26 736 jäsentä), sillä en olisi pystynyt matkustamaan eri puolille Suomea haastateltavien perässä. Näin ollen keskityin pääkaupunkiseudun ryhmiin. (Tuomi & Sarajärvi, 2009, s. 85.) Sain haastattelukutsun avulla yhteydenottoja seitsemältä vanhemmalta, joille lähetin lisätietoja sähköpostilla. Yksi näistä seitsemästä vanhemmasta antoi myös yhden tuttavansa sähköpostin yhteydenottoa varten. Sähköpostien avulla sain sovittua yhteensä viisi haastattelua, joista neljä sovittiin joulukuulle ja yksi tammikuulle. Myös aiemmin tutkimukseen lupautunut perhe haastateltiin joulukuussa.

Annoin perheille mahdollisuuden valita itse haastattelupaikkansa (Hirsjärvi & Hurme, 2008, s. 74), ja yhtä perhettä lukuun ottamatta jokainen kutsui minut omaan kotiinsa. Koti on Hirsjärven ja Hurmeen (2008, s. 74) mukaan hyvä paikka haastatteluun, joka edellyttää hyvää kontaktia haastateltavaan, sillä koti on ympäristönä haastateltavalle rauhallinen ja turvallinen.

Kohderyhmäksi muodostui siis pääkaupunkiseudulla asuvat Pokémon Gota pelanneet perheet, joita oli yhteensä kuusi ja joiden koko ja muoto vaihtelivat (taulukko 1). Haastattelut olivat mielestäni sisällöltään suhteellisen kattavia, vaikka haastateltavia perheitä ei ollutkaan kovin paljoa.

Taulukko 1. Tietoja haastatelluista perheistä.

| Haastateltu perhe | Perheen-jäsenet | Haastatteluun osallistuneet | Pseudo-nyymit | Ikä | Haastattelu-paikka | Asuin-alue |
|--------------------------|------------------------|--|---|---------------|-------------------------------|---------------------|
| Perhe 1 (esihaastattelu) | isä, äiti, kolme lasta | isä ja yksi lapsi | Matti ja Saara | 40 ja 10 | kahvila Helsingin keskustassa | Keski-Helsinki |
| Perhe 2 | isä, äiti, yksi lapsi | äiti ja yksi lapsi | Anna ja Jaakko | 46 ja 11 | koti | Tikkurilan suuralue |
| Perhe 3 | isä, äiti, kaksi lasta | isä, äiti, nuorempi lapsista. Vanhempi lapsi ei osallistunut haastatteluun, mutta hän tulee useaan otteeseen muiden puheessa esille. | Tuomo, Helena, Sami, Samuel | 37, 42, 9, 14 | koti | Vanh Espoo |
| Perhe 4 | isä, äiti, kaksi lasta | äiti, molemmat lapset | Maija, Aleksi, Severi | 40, 9, 7 | koti | Suor-Matin-kylä |
| Perhe 5 | isä, äiti, yksi lapsi | isä, äiti, lapsi | Pertti, Liisa ja Kasper | 50, 48, 9 | koti | Vanh Espoo |
| Perhe 6 | isä, äiti, kaksi lasta | isä, äiti, molemmat lapset | Ilkka, Tarja, Erika ja Elisa | 42, 9, 7 | koti | Myyr-mäen suuralue |
| Muuta huomioitavaa | | | Muutamassa haastatteluissa lapset puhuvat kavereistaan nimillä, jotka on myös muutettu. | | | |

6.3 Aineiston koonnin menetelmät

Haastattelu pyrkii siihen, että haastateltavilta saisi mahdollisimman kattavan ja laajan kuvan aiheesta, joten kysymykset on hyvä antaa haastateltaville etukäteen (Tuomi & Sarajärvi, 2009, s. 73). Lähetin kysymykset tutkittaville perheille etukäteen sähköpostitse. Esihaastattelun yhteydessä lähetin perheelle jokaisen kysymyksen, jotta he voivat valmistautua haastatteluun kunnolla. Totesin kuitenkin, että muille haastateltaville riittää, että

lähetän etukäteen haastattelun pääteemat ja muutaman esimerkkikysymyksen. Esihaastateltava perhe vaihtui kesken tutkimuksen, joten siihen osallistunut perhe ei saanutkaan tarkkaa haastattelurunkoa vaan väljemmän version. En huomannut etukäteen lähetettyjen erilaisten haastattelurunkojen vaikuttavan itse haastatteluihin.

Ennen haastattelua kyselin sähköpostitse tutkimuksessa tarvittavia esitietoja perheestä, joita olivat perheen koko, haastateltavien iät, lasten koulu ja sen sijainti, lasten harrastuspaikat ja niiden sijainnit sekä miten ja kenen kanssa lapset kulkevat kouluun tai harrastuksiin. Esitiedot pyrkivät helpottamaan omaa työtäni haastattelun aikana, kun miulla oli jo jonkinlaista taustatietoa perheestä ja lasten liikkumisesta kouluun tai harrastuksiin.

Haastattelun enimmäiskestosta olimme sopineet etukäteen sähköpostilla. Annoin tämän lisäksi haastateltaville perheille yleistä tietoa haastattelusta ja siihen liittyvästä tietosuojasta (liite 3). Toin esille haastateltavien mahdollisuuden keskeyttää haastattelu missä tahansa vaiheessa ja kerroin samalla myös luottamuksellisuuteen liittyvistä seikoista. Ensimmäisille haastateltavilleni näytin kyseisen paperin tulostettuna, osalle lähetin sen etukäteen sähköpostilla ja osan kanssa kävin samat asiat suullisesti läpi ennen haastattelun alkamista.

Ennen varsinaisen haastattelun alkua käytin hetken vapaaseen keskusteluun, jotta haastateltava perhe sai jonkin alustavan käsityksen minusta eli tutkijasta ja minä puolestaan heistä ja mahdollisesta perheen dynamiikasta (Ruusuvuori & Tiittula, 2005, s. 24; Hirsjärvi & Hurme, 2008, s. 90). ”Niitä näitä” juttelemalla pyrin luomaan myös hyvän haastatteluilmapiirin. Haastattelu edellyttää hyvää kontaktia haastateltavaan, ja koti on Hirsjärven ja Hurmeen (2008, s. 74) mukaan siksi hyvä paikka haastatteluun, sillä se on rauhallinen ja turvallinen. Yhtä haastattelua lukuun ottamatta haastattelut tehtiin perheiden kotona, mikä edisti hyvää haastatteluilmapiiriä. Lisäksi kotona oleminen ja haastattelutilanteeseen asettuminen ilmensi myös jonkin verran lasten ja vanhempien välisiä suhteita, joiden näkeminen oli minulle hyödyllistä haastattelun etenemisen kannalta.

Vapaan keskustelun jälkeen kävin läpi asioista liittyen haastateltavien oikeuksiin, kuten jo edellä mainitsin. Tutkimuksen tarkoituksen avaaminen ja luottamuksellisuuden rakentaminen kertomalla mihin osanottajien vastauksia käytetään, on Alasuutarin (2009, s. 148) mukaan hyvä ottaa puheeksi varsinkin lasten kohdalla ennen haastattelua, jotta lapset uskaltautuisivat vastata rohkeasti kysymyksiin. Alun perin ajattelin, että haastattelisin lapsia erikseen ilman heidän vanhempiensa läsnäoloa, sillä vanhempien läsnäolo voisi vaikuttaa lasten vastauksiin. Itse haastattelutilanteessa luontevimmaksi tavaksi

osoittautui kuitenkin se, että peliä pelanneet perheenjäsenet osallistuivat yhdessä haastatteluun. Osassa haastatteluista oli mukana koko perhe, joissain vain esimerkiksi toinen vanhemmista tai lapsista (ks. taulukko 1). Näin ollen teemahaastattelu toteutettiin perheen ryhmähaastatteluna, jossa kysyin osan kysymyksistä kaikilta yhteisesti ja osassa suuntaisin kysymyksen yksittäisille perheenjäsenille (Hirsjärvi & Hurme, 2008, s. 61). Äänitin kaikki haastattelut.

Toiset lapset vastasivat monipuolisesti kysymyksiini, mutta osa lapsista oli haastattelun aikana hiljaisempia, enkä saanut heidän omista kokemuksistaan kovin paljoa irti. Kokonaisuudessaan haastattelut sujuivat hyvin ja sekä aikuiset että lapset olivat hyvin innoissaan kertoessaan heille tärkeästä vapaa-ajanviettotavasta eli Pokémon Gosta. Sain haastattelun alussa hieman jännittyneenoloiset lapset hyvin mukaan, kun pystyin puhumaan pelistä oman kokemusmaailmani kautta. Jokainen haastattelu tuntui menevän kerta kerralta paremmin, kun osasin antaa enemmän tilaa haastateltavien miettimiselle ja vastaamiselle ja aloin muistaa kysymyksiä paremmin ulkoa. Sain haastatteluista myös inspiraatiota joihinkin tarkentaviin lisäkysymyksiin seuraavia haastatteluja varten.

Haastatteluun sisältyi myös muutama karttatehtävä, jossa käytin Karttapaikka.fi-palvelun karttoja. Osaan kysymyksistä liittyi jonkin asian, kuten itsenäisten liikkumisen rajojen tai peliin liittyvien merkittävien kohteiden, näyttämistä kartalta. Karttapaikka.fi-palveluun saa suoraan merkittyä eri sijainteja ja kirjoitettua sijaintiin liittyviä muistiinpanoja, joita käytin hyväkseni haastattelun aikana. Osassa haastatteluista sivuston toimiminen vaikutti osaltaan teema-alueissa etenemiseen, sillä se ei muutamassa haastattelussa suostunut toimimaan silloin, kun olisi ollut luontevaa käyttää karttaa hyödyksi haastattelussa. Sain tallennettua Karttapaikan sivulle merkityt kohteet Mozilla Firefoxin screenshot-ominaisuuden avulla, josta siirsin kuvat sekä muistikortille että tietokoneelleni.

Haastattelujen jälkeen pyrin mahdollisimman nopeasti litteroimaan ne kirjalliseen muotoon. Pyrin jo litterointivaiheessa muuttamaan haastatteluiden mahdollisia henkilöllisyyden paljastavia kohtia käyttämällä lapsista tunnuksia L1 ja L2 ja vanhemmista V1 ja V2. Ennen analyysivaiheen aloittamista päätin vaihtaa lukijan työn helpottamiseksi koodit pseudonyymeihin, jotka löytyvät taulukosta muiden perheiden jäseniä koskevien tietojen lisäksi (ks. taulukko 1). Lukija voi palata tähän taulukkoon ja tarkistaa, kenestä haastateltavasta on kyse.

6.4 Aineiston analyysi

Käytin aineiston analyysissä laadullista sisällönanalyysia, joka pyrkii esittämään sanallisesti jostakin ilmiöstä kertovan aineiston mahdollisimman selkeästi ja tiiviisti kuitenkin kadottamatta sen sisältämää tietoa, jotta aineistosta voidaan tehdä luotettavia tulkintoja (Tuomi & Sarajärvi, 2009, s. 108). Laadullista sisällönanalyysia voi lähestyä kolmesta näkökulmasta, joita ovat aineistolähtöinen, teoriaohjaava ja teorialähtöinen analyysi (Tuomi & Sarajärvi, 2009, s. 95–100). Käytin omassa tutkimuksessani kahta viimeisempää. Teorialähtöinen analyysi nojaa valmiisiin teorioihin. Teorialähtöisen analyysin tarkoitus on muodostaa teorian pohjalta kategorioita, joihin aineistosta nousevat asiat jaotellaan. Teoriaa siis testataan sille uudessa kontekstissa. Analysoin aineistoni tutkimuskysymyksittäin ja tutkimuskysymysten taustalla oleva teoria ohjasi analyysirungossa olevien kategorioiden muodostumista. (Tuomi & Sarajärvi, 2009, s. 113.)

Salo (2015, s. 166) kritisoi tällaista kategorisointia siitä, että se ei anna tutkijalle mahdollisuutta kehittää teoriaa tai oivaltaa itse. Välttääkseni tätä analyysini perustuu osittain myös teoriaohjaavaan analyysiin. Teoriaohjaavassa analyysissä tutkijan ote vaihtelee aineistolähtöisyyden ja teorialähtöisyyden välillä eli tutkija voi löytää tekstistä sekä täysin uusia näkökulmia että aiempaan teoriaan tai tutkimustuloksiin pohjautuvia asioita. Empiirisesti kerätty aineisto liitetään teoriohjaavassa sisällönanalyysissä tutkijan esiymmärryksestä nouseviin teoreettisiin käsitteisiin eli aineistosta nousevat asiat lopulta ”pakotetaan” teoreettiseen muottiin. (Tuomi & Sarajärvi, 2009, s. 97, s. 117.) Teoriaohjaavan otteen taustalla on Pokémon Go -ilmiön tuoreus. Sen takia en kaikissa tutkimukseni kohdissa voinut nojata teoriaan, vaan teoria, omat ennakko-oletukseni ja aineistosta löytyvät asiat ohjasivat joidenkin kategorioiden muodostumista, kun kehitin analyysirunkoa.

Aloitin analyysini ensin lukemalla litteroidun aineiston muutama kerta. Muodostin siis alustavaa käsitystä aineistostani. Lukemisen tuloksena päädyin ottamaan analyysiyksiköksi haastateltavien puheenvuorot, jotka vaihtelivat pituudeltaan yhdestä lauseesta ajatuskokonaisuuksiin (Tuomi & Sarajärvi, 2009, s. 110; Ruusuvuori, ym., 2010, s. 19). Vasta tämän jälkeen aloitin aineiston lukemisen syventymällä siihen niin, että kirjoitin ylös huomioitani ja koodasin eri tutkimuskysymyksiin liittyvät puheenvuorot eri väreihin eli aloitin aineiston pelkistämisen (Tuomi & Sarajärvi, 2009, s. 109). Koodaamalla aineistoa eri väreihin muodostin esiymmärryksen haastatteluaineistosta ja sen sisällöstä. Tämän jälkeen pidin hieman taukoa analyysistä ja aloin keskittyä tutkielmani

teoriaosaan. Luin kandidaatintutkielmassani kirjoittamaani valmista teoriaa, etsin lisätietoa, muokkasin teoriaa ja yritin kirjoittaa sen mahdollisimman viimeistelyyn muotoon. Perehdyin teoriaan mahdollisimman hyvin, jotta pystyin teoriaosan kirjoittamisen jälkeen aloittamaan varsinaisen analyysin, joka on pääosin teorialähtöistä. Muodostin teorian pohjalta yläluokat analyysirunkoon, jota täydensin teoriaohjaavasti lukemalla aineistoani uudelleen. Helpotin analyysityötäni Finfgeld-Connettinkin (2014, s. 46) suosittelemalla tavalla eli käyttämällä taulukkomuotoista esitystä (liite 4) kategorioiden ja niihin liittyvien muistiinpanojen ja suorien lainausten esittämisessä, johon voi merkitä myös tutkittavien asioiden välisiä suhteita. Alla olevassa taulukossa (taulukko 2) on muutama esimerkki luokittelusta analyysirunkoni pohjalta. Tarkemmin luokittelua on kuvattu liitteessä 4.

Taulukko 2. Esimerkkejä aineiston luokittelusta.

| Yläluokka | Alkuperäinen ilmaus | Pelkistetty ilmaus | Alaluokka |
|-----------------------------|---|--|--|
| Sosiaalisuus | ”Mulle ehkä kaikkein tärkeintä on se, et se on meille tällanen yhteinen juttu. Et me tehään.” | Vanhemmalle tärkeää lapsen kanssa yhdessä tekeminen. | Perheen jäsenten välinen sosiaalisuus |
| Sosiaalisuus | ”Ja täytyy kyl sanoo, et on ollu mielenkiintosta sitten muutaman kerran, kun tota täällä keskustassa on sattunu raidi kohalle. Niin on siis ollu tosi hauska, et on sitten tullu siinä edes vähän juteltua semmosten ihmisten kanssa, joiden kanssa ei oo tavallaan mitään muuta yhteistä luultavasti.” | Tuntemattomien ihmisten kanssa jutteleminen peliä pelatessa. | Uusien kontaktien saaminen pelin avulla. |
| Fyysinen aktiivisuus | ”Mut mulle on silleen, et se, et tarvitaan tavallaan joku motivaatio siihen, et liikkuu. Et oli se sit mikä tahansa. Sit tavallaan se, että siin tuli semmonen. Kun ei oo enää silleen, et istutaan hiekkalaatikolla, hiekkalaatikon reunalla, et niin kun nää [lapset] ei silleen niin kun ulkoile mun kanssa ihan hirveesti, niin se oli must ihan hirveen kiva, sitten.” | Peli motivoi liikkumiseen ja ulkona olemiseen. | Pokémon Go fyysisen aktiivisuuden edistäjänä |

Sisällönanalyysia on kritisoitu kuitenkin siitä, että se keskittyy ainoastaan tällaiseen aineiston luokitteluun, jolloin itse analyysi jää paitsioon. Luokittelu ei ole siis synonyymi analyysille, vaan luokittelun jälkeen aineistosta on sitä systemaattisesti läpikäymällä löydettävä jotain sellaista, joka ei suorista lainauksista käy ilmi. Näin ollen analyysi ei ole vain suorien lainausten esittämistä esimerkkeinä muodostetuista kategorioista. (Ruusu-vuori ym., 2010, s. 16.) Salo (2015, s. 183–184) korostaa kirjoittamisen tärkeyttä

analyysia tehtäessä. Kirjoittaminen ei saisi olla pitkien aineistokatkelmien kirjoittamista, vaan itse aineiston analyysiprosessin näkyväksi tuomista. Pyrin analyysissani pelkkien luokkien esittämisen sijaan näkemään luokitusten taustalla olevia merkityksiä ja tuomaan niitä esiin tekstikatkelmien avulla, jotta lukija pystyy seuraamaan, miten olen päätenyt tiettyihin tulkintoihin aineistosta. Aineistokatkelmat pyrin valitsemaan niin, että ne kuvasivat mahdollisimman hyvin tekemiäni tulkintoja, ja olen liittänyt niihin myös syvällisempää pohdintaa. Näin olen yrittänyt välittää lukijalle selkeän kuvan analyysiprosessistani. Salo (2015, s. 185) toteaaakin, että aineistokatkelmien tehtävänä on tukea tutkijan omaa päättelyä. Analyysissa esitetyt aineistokatkelmat pyrkivät luomaan analyysiini uskottavuutta ja perusteita. Aineistokatkelmien tavoitteena on tuoda analyysi läpinäkyväksi niin, että lukija näkisi, miten olen analyysiini päätenyt. Olen analyysissani tuonut esiin samaan aiheeseen liittyviä useita eri aineistokatkelmia, jotta tuloksien ja tulkintojen alku-perä olisi lukijalle mahdollisimman selkeä.

7 Tutkimustulokset ja niiden tulkintaa

Esittelen tässä luvussa tutkimukseni tulokset. Esitän tulokset tutkimuskysymyksittäin omissa alaluvuissaan tutkimuskysymysten mukaisessa järjestyksessä. Ensimmäisessä alaluvussa keskityn kuvaamaan sitä, millä eri tavoin Pokémon Go näkyy tutkimusperheiden arjessa. Toisessa alaluvussa tarkastelen sitä, miten Pokémon Go on mahdollisesti vaikuttanut perheiden lasten itsenäisen liikkumisen määrään, reviiriin ja muotoon ja miten vanhemmat perustelevat itsenäiseen liikkumiseen myönnettyjä lupia tai sen rajoittamista. Kolmannessa alaluvussa keskityn siihen, millaisia kytköksiä Pokémon Golla on perheenjäsenten näkemyksiin ympäristöstään. Esittelen muun muassa pelin vaikutusta ympäristön hahmottamiseen, karttataitoihin, uusissa paikoissa käymiseen ja uuden oppimiseen ympäristöstä ja siellä kulkemisesta. Tulososassa vuorottelevat oma tulkintani, teoria ja haastatteluista poimimani tulkintaani ilmentävät ja tukevat tekstikatkelmat. Viittaan tekstikatkelmissa haastateltaviin tyylillä ”Liisa (Ä5)” joka kertoo haastateltavan olevan viidenneksi haastatellun perheen äiti tai ”Kasper (L5)”, joka kertoo Kasperin olevan tämän perheen lapsi. Itsestäni käytän lyhennettä ”H (5)”, ja numero kertoo, että monennesta haastattelusta on kyse.

7.1 Pokémon Go perheen arjessa

Tässä luvussa kuvaan Pokémon Gon merkityksiä perheen arjessa seitsemän alakategorian avulla. Ensimmäisenä esittelen tutkittavien käyttämää peliin liittyvää *slangia*, joka pohjustaa seuraavissa kappaleissa ilmenevää kieltä, jota on teoriaosassa jo jonkin verran esitelty. Pokémon Gon pelislangi on lukijan näkökulmasta paljon rennompaa kuin tieteellisen käytännön suosima kieli, joten sen tuominen ensimmäisenä esiin on olennaista muiden kategorioiden ymmärtämisen kannalta. Toinen kategoria, *pelityyli*, kertoo, miten eri perheiden jäsenet pelaavat Pokémon Gota. Seuraavaksi nostan esiin puheenvuoroja, jossa pelin monipuoliset *sosiaaliset* elementit tulevat esiin. *Fyysisen aktiivisuuden* kategoriassa käsittelen pelin yhteyksiä liikkumiseen ja ulkoiluun. Sitten kuvailen sitä, miten peli on vaikuttanut osaltaan erilaiseen *oppimiseen*. Tämän jälkeen kerron peliin liittyvistä *emootioista*. Lisäksi kuvailen *muuta toimintaa* eli peliin liittyvää, mutta itse pelaamisen ulkopuolella tapahtuvaa toimintaa.

7.1.1 Slangi

Osassa tutkimusperheissä Pokémon Go näyttäytyi merkityksellisenä siten, että Pokémon Gosta lähteneet termit olivat tulleet luonnolliseksi osaksi perheen arkikieltä. Osassa haastatteluissa ilmeni selkeästi erilaisia termejä samoille asioille, ja joissakin perheissä oli keksitty kokonaan uusia sanoja pelin tapahtumille tai ominaisuuksille. Pokémonista käytettiin esimerkiksi sanoja *poké*, *monni* tai *poksu* ja pokéstop lyhennettiin usein pelkäksi *stopiksi*. Pelistä käytettävistä termeistä näkyi pelin englanninkielisten sanojen vaikutteet, kun haastateltavat eivät suomentaneet termejä, vaan englanninkielisiä sanoja käytettiin sellaisenaan. Tällaisia sanoja olivat esimerkiksi *evolvata*, joka viittaa pokémonien kehittämiseen muodosta toiseen tai pokémon-lajien *candy*, joiden avulla *evolvaaminen* tapahtuu. Lisäksi tutkittavat käyttivät termejä *gymini*, *level* (oma taso pelissä), *nearby* (lista lähimpänä olevista pokémoneista), *expa* (experience points eli kokemuspisteet), *streak* (kuinka monta päivää putkeen on käynyt pokéstopilla/gymillä ja pyydystänyt pokémoneja) ja *raidi*, vaikka gymistä käytettiin myös suomenkielisiä termejä *torni* ja *sali*. Pokédexiin eli pelaajan pokémon-kokoelmaan viitattiin myös käsitteellä ”saada listat täyteen”.

Vähän ennen haastattelujen tekemistä Pokémon Go oli päivittynyt ja peliin oli tullut uusia pokémoneja, ja siitä käytetty termi *gen kolme*, oli käsite, jota useimmat lapset käyttivät. Varsinkin lapset muistivat hyvin pokémonien nimiä ja yksi haastateltavista lapsista oli keksinyt niille myös lempinimiä, kuten *pallura*. Yksi lapsista viittasi Pokémon Gon pelaamiseen ilmauksella ”lähteä pokéttamaan” ja toinen ”lähteä pelaamaan pokéa”. Pokémoneja voitiin esimerkiksi *napata*, *napsia*, *saada kiinni*, *kerätä*, *metsästää* tai ”käydä heittämässä gymille” tai pelissä voitiin kulkea ”gymien jäljillä”. Yhdessä perheessä pokémonien katoamisesta puhelimen ruudulta ennen kuin sen saa napattua käytettiin itse keksittyä sanaa *puffata*. Eräs lapsista käytti termiä ”Ebinit (eräs pokémon-laji) asuu siellä” eli pokémonit olivat hänelle merkityksellisiä, sillä hän näytti kokevan ne ikään kuin elävinä olentoina. Pokémoneihin liittyen oli muodostettu myös yhdyssanoja, kuten *pokémon-hanskat*, joilla pystyttäisiin pelaamaan myös kylmällä säällä ja *pokémon-reviiri* eli alue, jonne lapsi sai mennä pelaamaan Pokémon Gota. Eräs lapsi käytti myös haastattelussa pelikavereistaan sanaa *pokémon-kaverit*.

7.1.2 Pelityyli

Pokémon Gon merkityksellisyydestä perheen arjessa kertoo hyvin se, kuinka usein, missä, milloin, kenen kanssa ja miten peliä pelataan. Mitä useammin peliä pelataan, sitä enemmän se on esillä perheen arjessa, varsinkin, jos pelaaminen tapahtuu yhdessä vanhempien ja lasten kanssa. *Vanhempien* kohdalla korostui se, että alun perin peli-innustus oli lähtenyt lapsista. Vain kolmannen perheen kohdalla ilmeni, että vanhemmat olivat pelin julkaisemisesta innostuneempia kuin heidän lapsensa. Suurin osa vanhemmista pelasi peliä enimmäkseen muiden perheenjäsenten kanssa vapaa-ajalla ja loma-aikoina. Lähes kaikki vanhemmat olivat pelanneet ainakin jossain vaiheessa Pokémon Gota päivittäin. Esimerkiksi ensimmäisen perheen kohdalla Saaran (L1) peli-into oli hiipunut, mutta hänen isänsä Matti (I1) oli siitä huolimatta jatkanut Pokémon Gon pelaamista aktiivisemmin. Viidennessä perheessä tilanne oli päinvastoin: vanhemmat eivät enää pelanneet peliä omilla puhelimillaan vaan lähinnä kyyditsivät Kasperia (L5) raideille tai lähtivät seuraksi kävelyille, kun hän halusi kerätä kilometrejä pokémonien munien kuoriutumista varten.

ERIKA (L6): Mä tiedän. Ei [merkitse isälle] varmaan melkeen mitään, isi (Ilkka) sano, et se ei... Mä kysyin siltä, et pelaisko se, jos me ei pelattas, nii se sano et se pelaa enimmäkseen, koska me pelataan. Et ei varmaan hirveesti.

H (6): Et ei ehkä yksin tulis?

ILKKA (I6): En varmasti lähtis yksin tonne.

ERIKA (L6): Mut töis kuitenkin saattaa, nii esim, ku menee syömään, niin sitten kattoo. Olen kyllä kuullut.

ILKKA (I6): No, voi joskus napsia, mut se on just nimenomaan sitä hyötyliikuntaa, et jos mennään johonkin, niin silloin se voi olla auki.

ILKKA (I6): Mut se, että lähtis erikseen tästä jonnekin tonne, niin ei.

Ilkan lisäksi myös osa muista vanhemmista kertoi pelaavansa perheen lisäksi yksin tai kavereiden kanssa (Sobel ym., 2017, s. 1488; Lindqvist ym., 2018, s. 3). Matti (I1) kertoi pelaavansa peliä yksin yleensä silloin, kun hän oli jo valmiiksi menossa johonkin, esimerkiksi kauppaan. Ilkan (I6) ja Tuomon (I3) puheenvuoroissa kävi ilmi, että he pelaavat yksin työpäivän aikana tauoilla tai työmatkoilla. (Kari, ym., 2017, s. 5.) Tuomo (I3) ja Helena (Ä3) kertoivat pelaavansa peliä aktiivisesti myös yksin, kavereiden kanssa tai jopa yömyöhään kahdestaan. Myös Maija (Ä4) kertoi pelaavansa peliä välillä yksinään tai kavereiden kanssa. Tuomo (I3) kertoi pelaavansa peliä myös ajaessaan Pokémon Go plus -rannekkeen avulla. Halu hyödyntää automatkatkin pelaamiseen kuvastaa hyvin pelin merkityksellisyyttä arjessa. Peli näyttäytyi tärkeänä vanhemmille siis joko sen suhteen, että

he itse kokivat pelaamisen hauskaksi ajanviettotavaksi tai sen takia, että peli oli merkityksellinen heidän lapsilleen tai sekä että (Alha, ym., 2017, s. 68; Saarinen, 2018). Peli näkyi siis joidenkin vanhempien kohdalla heidän omassakin toiminnassa perheen ulkopuolella.

MAIJA (Ä4): Ja sit tavallaan, et se peli tempas sitten mukanaan kuitenkin sit jossain määrin. Ja kyl mä sit pelaan sitä itekin, vaikka lapset ei ois mukana. --- Et kyl mä joka päivä vähintään otan sen yhen pokéstopin ja yhen pokémonin, et pysyy nää streakit kunnossa.

HELENA (Ä3): Meil on yöjuoksut [kaverin kanssa] menossa tai sitten mä voin käydä Tuomon kanssa kävelemässä tuolla yöllä, kun muksut nukkuu ja koiran kanssa lenkillä. Niin saattaa mennä siinäkin se, ihan huomaamatta, tuntikin.

Lapset pelasivat Pokémon Gota yksin tai kavereiden kanssa koulumatkoilla tai vapaa-ajalla kävellen tai pyöräillen. Lapsien puheenvuoroissa korostui peli-innokkuus, sillä jokainen oli jossakin vaiheessa pelannut päivittäin Pokémon Gota, ja moni pelasi yhä joka päivä. Lasten vastauksien perusteella pelaamisen mielekkäin osa Pokémon Gossa oli heille usein ”se, kun saa uusia pokéja”. Tämän lisäksi pokémonien munien avaaminen käveltyjen kilometrien avulla ja raideilla voittaminen nostettiin esiin. Näissä puheenvuoroissa voidaan tulkita korostuvan siis se, että pokémon-hahmot ovat lasten mielestä kiehtovia (Liu ym., 2017, s. 519) ja että pokédexit haluttiin saada täyteen, ja tämä oli selkeästi tavoitteena myös yhdellä vanhemmalla, Tuomolla (I3). Myös Lindqvistin ym. (2018, s. 3) tutkimuksessa perheissä korostui se, että peliä pelattiin päivittäin ja että pokémonien pyydystäminen ja pokédexien täyteen saaminen loi pelaamiseen jännitystä. Pokémon Gon peliteknisten seikkojen kehittäminen oli vaikuttanut eri perheiden perheenjäsenten pelityyliin hyvin aktiivisesta pelaamisesta siihen, että peliä ei jossain vaiheessa pelattu ollenkaan. Pelin päivitysten mukana on tullut yhteensä kolme *sukupolvea* uudenlaisia pokémoneja, ja uuden *genin* pokémonien saapuessa pelaaminen oli useimmilla lisääntynyt, kun uudet pokémonit haluttiin saada omaan pokédexiin. Uudet pokémonit lisäsivät peli-intoa varsinkin lapsilla, ja tällöin pelin näkyvyys perheen arjessa selkeästi kasvoi. Saarisen (2018) mukaan uudet pokémonit innostavat myös vanhempia pelaajia pelaamaan.

KASPER (L5): Haluatko sinä tietää, miks mä oon nytten... Ennen mä pelasin joka kolmas päivä, mutta tiedätkö sä, miksi mä pelaan nytten joka päivä?

H (5): No onks se se, kun niit uusii pokémonei nyt tuli, niin sä haluat nappaa ne kaikki uudet?

KASPER (L5): Joo.

H (5): Mmm. No ootsä paljon jo saanu niit uusia?

KASPER (L5): Oon. Mä olen saanut, odotas (katsoo puhelimestaan). 23 uutta pokémonia.

Muiden *perheenjäsenten kanssa* peliä pelattiin vapaa-ajalla, kauppareissuilla, matkalla harrastuksiin tai lomamatkoilla. Raideille lähdettiin useimmiten perheen kanssa, vaikka pelaaminen sisälsi myös kävely- ja pyörälenkkejä lähiympäristössä. Osa lapsista hyödynsi myös vanhempien kanssa kuljettuja automattoja pelin pelaamiseen ja siinä etene- miseen (Sobel ym., 2017, s. 1487.) Useassa perheessä pelin takia oli lähdetty käymään kauempana paikoissa, joissa tiedettiin olevan paljon pokémoneja (Lindqvist ym., 2018, s. 3). Muiden perheenjäsenten kanssa pelaaminen tapahtui siis monipuolisemmissa tilan- teissa kuin yksin tai kavereiden kanssa. Tässä tutkimuksessa ilmeni samansuuntaisia tu- loksia, kuin Karin (2016, s. 6–7) tutkimuksessa, jonka mukaan tutkittavat pelasivat eniten julkisilla paikoilla (66,1 %), sitten luonnossa (19,2 %) ja autossa (4,0 %).

ILKKA (I6): No ehkä joka päivä lapset kattelee niitä [pokémoneja].

H (6): Niin.

ILKKA (I6): Ja muuta... Mut käytätkö me ehkä kaks tai kolme kertaa viikossa, käydään sitten yhdessä.

H (6): Joo. Oks se sit joku kävelylenkki yleensä?

ILKKA (I6): Joo. Tai sitten niin kun... Mä siinä meilissä mainitsin, et semmoset pidempiaikaset raidit vähän kauempana, niin sit me mennään autolla sinne hakemaan sitä.

LIISA (Ä5): Joskus on lähetty niin kun ihan iltakävelyille silleen katotaan, et no nyt pitäis saada kaks kilsaa ennen kun muna aukee.

Pokémon Gon pelaaminen oli lisännyt perheiden liikkumista erilaisiin paikkoihin eli vai- kuttanut merkittäväällä tavalla perheiden ajanviettotapaan ja -paikkoihin. Yksi vanhem- mista toi esiin sen, että ”se [peli] on hirveen hauska, kun se on tosiaan semmonen, että kun se on joka puolella”. Tämä näkyi lähes kaikissa perheissä siten, että perheen ollessa lomamatkalla joko Suomessa tai ulkomailla he olivat pelanneet peliä ainakin jonkin ver- ran. Peli siis näkyi selvästi usean perheen arjessa sekä myös loma-aikoina, kuten seuraa- vista tekstikatkelmasta tulee myös ilmi. Pokémon Go näytti olevan vahvasti mukana per- heen toiminnassa, sekä perheen yhteisessä että perheenjäsenten omassa toiminnassa, ja peli oli myös selkeästi ohjannut perheen toimintaa.

TARJA (Ä6): Kyl se aika kokonaisvaltaisesti niin kun jotenkin liittyy tähän arkeen ja myös sit tämmösiin loma-aikoihin. Erika just sano tossa, että tällä viikolla, että ”Lähetään kesällä Amerik- kaan, et me saatat sieltä kaikkia [pokémoneja].”

Myös vuodenaika oli yksi taustavaikuttaja pelimotivaation taustalla, sillä samanlaista peli-innon lisääntymistä oli puheenvuoroista havaittavissa myös, kun puhuttiin kesästä. Moni kertoi pelaavansa peliä useammin kesäisin, koska talvella olosuhteet ulkona olivat

huonommat (Lindqvist ym., 2018, s. 4). Pelin merkityksellisyys ja näkyminen perheen arjessa oli eri perheiden osalta siis vaihtelevaa: osalle se näytti olevan hyvinkin tärkeää, jotain mitä pelataan säästä tai peliteknisistä ongelmista huolimatta, kun taas osan pelaaminen korreloi sään tai sen kanssa, miten peli oli pystynyt pitämään mielenkiintoa yllä. Lindqvistin ym. (2018, s. 3) mukaan pelissä tapahtuvat uudistukset ovatkin iso tekijä pelimotivaation kannalta (ks. myös Saarinen 2018). Tämä näkyi myös tässä tutkimuksessa siten, millä tasolla eri tutkittavat olivat. Taso vaihteli tasojen 25 ja 34 välillä. Osa lapsista oli kuitenkin alemmalla tasolla osittain sen takia, että he eivät olleet päässeet aloittamaan heti pelin julkaisemisen jälkeen pelaamista omalla puhelimellaan.

MAIJA (Ä4): Et on kylmää ja pimeää, niin on vähän nahkeempi lähtee sit pitemmäks aikaa [ulos].

JAAKKO (L2): Nyt tuli gen kolmonen.

ANNA (Ä2): No niin.

JAAKKO (L2): Eli pitää alkaa taas menemään. --- No aina silloin, kun siihen peliin on tullu jotain uutta, niin silloin me ollaan yleensä pelattu tosi useesti.

ANNA (Ä2): Niin. Ne uudet aina innostaa.

Sobelin ym. (2017, s. 1489) mukaan joissakin Pokémon Gota pelanneissa perheissä osa lapsista pelasi Pokémon Gota niin innokkaasti, että heidän velvollisuutensa, kuten läksyjen tekeminen, jäivät huomiotta. Vanhemmat olivatkin joutuneet rajoittamaan pelaamista. Samankaltaisia tuloksia oli havaittavissa myös tässä tutkimuksessa, sillä kolmessa perheessä nousi esiin lasten pelaamisen jonkin asteinen rajoittaminen. Esimerkiksi Liisa (Ä5) kuvaili, että pelaaminen oli muodostunut ongelmalliseksi, kun Kasperin (L5) peliinto oli mennyt liiallisuuksiin. Pelaamisen määrä ja peli-into näyttäytyivät haasteina, jotka vaikuttivat perheen arkeen jopa häiritsevällä tavalla (Lindqvist ym., 2018, s. 3). Tuomo (I3) mainitsi, että vaikka peli olikin iso osa perheen arkea, se ei ollut niin tärkeä, että se menisi esimerkiksi kotiaskareiden edelle. Kuitenkin muista hänen perheensä vastauksista tuli ilmi, että heidän mielenkiintonsa Pokémon Gota ja sen pelaamista kohtaan on suurta.

LIISA (Ä5): On se pokémonkin, on sekin riistäytynyt vähän. Must se on menny överiks viikonloppuisin.

PERTTI (I5): Nii.

LIISA (Ä5): Sä oot usein töissä viikonloppuisin, niin mä oon käynyt tätä viikonlopputaistelua.

TUOMO (I3): No aika vähän loppujen lopuks [vaikuttaa arkeen], että tää nyt on peli edelleen, et peli nyt tulee toissijaisena aina yleensäkin näissä asioissa. --- Sanotaan näin, et kyllä nää kaikki kotiaskareet ja muut vastaavat on kyllä ekana työn alla, et ekaks ne, ennen ku lähetään pelaamaan.

7.1.3 Sosiaalisuus

Edellä esitellyissä erilaisissa pelityyleissä tuli vahvasti esille myös pelin sosiaalinen luonne, sillä suurimmaksi osin peli oli muodostunut perheen ”yhteiseksi jutuksi”. Haastatteluiden perusteella erityisesti vanhemmat pitivät tätä sekä perheenjäsenten että muiden pelaajien välille kehittyneenä sosiaalista elementtiä arvossa. Serino ym. (2016, s. 675) esittävät, että Pokémon Gossa yhteinen kiinnostuksen kohde ajaa toisilleen tuntemattomat ihmiset juttelemaan keskenään (ks. myös Lindqvist ym., 2018, s. 4; Saarinen, 2018). Tässä tutkimuksessa sekä vanhemmat että lapset kertoivat vastaavanlaisista kokemuksista. Osa vanhemmista oli tutustunut uusiin ihmisiin ja Kasperin (L5) ja Erikan (L6) kohdalla kävi ilmi, että he olivat tutustuneet paremmin johonkin koulukaveriin yhteisen kiinnostuksenkohteen myötä (Lindqvist ym., 2018, s. 4). Pokémon Go ja sen pelaamisen myötä tulleet pelitilanteet olivat siis vaikuttaneet tutkittavien vuorovaikutukseen muiden kanssa (Sobel ym., 2017, s. 1490; Lindqvist ym., 2018, s. 4) ja tästä näkökulmasta peli näyttäytyi erityisesti vanhemmille tärkeänä. Osa vanhemmista ei ollut jutellut paljoa tuntemattomien ihmisten kanssa pelin takia, mutta he olivat ulkopuolisen silmin kiinnittäneet huomiota pelin yhteisöllisyyteen: esimerkiksi raideilla toisilleen tuntemattomat, erilaiset ja kaikenikäiset ihmiset keskustelivat keskenään. Se, että moni vanhempi oli kiinnittänyt tähän huomiota ja toi esille Pokémon Go -ilmiön yhteisöllistä puolta vastauksissaan, kertoo mielenkiinnosta peli-ilmiötä kohtaan myös yleisesti.

ANNA (Ä2): Mulle ehkä kaikkein tärkeintä on se, et se on meille tällanen yhteinen juttu. Et me tehään.

MAIJA (Ä4): No itse asiassa mun mielestä parasta tällä hetkellä on se, et tähän on syntynyt semmonen sosiaalinen elementti. -- Ja sit täs on oppinu ihan uudel tapaa tuntemaan ihmisiä lähiseudulta, et mitä niin kun aikuisena ei ehkä silleen, ei mee pihalle leikkimään kenenkään kanssa.

KASPER (L5): No yhteen tyyppiin mä oon tutustunu tai mä oon, sillon kun mä olin toisessa koulussa, tutustuin siihen vähän. Tai no me käytiin yhdessä raideilla ja kaikkee.

TARJA (Ä6): Mut te menitte kuitenkin pelaamaan sitten sen pojan kanssa tai sen kahenki eri pojan kans oot käyny sitten. Et tavallaan niin ku ehkä vähän tutustunu niihin paremmin sen takia, koska teillä on toi pokémon yhdistävä tekijä.

Myös vanhempien ja lasten välinen kommunikaatio oli lisääntynyt. Pelatessaan lapset ja vanhemmat pystyivät juttelemaan peliin liittyvien asioiden lisäksi myös pelin ulkopuolisista asioista. Tämä on linjassa Sobelin ym. (2017, s. 1488) esittämien tuloksien kanssa, vaikkakin heidän tutkimuksessaan tämä korostui erityisesti äitien ja poikien, isien ja tyttärien sekä teini-ikäisten ja vanhempien välillä. Monet vanhemmat kokivat pelin olevan

helppo tapa viettää lastensa kanssa aikaa, ”mitä voi ehdottaa lapsille aina, et mitä vois tehdä” (Alha, ym., 2017, s. 68).

MATTI (I1): Ja täytyy kyl sanoo, et on ollu mielenkiintosta sitten muutaman kerran, kun tota täällä keskustassa on sattunu raidi kohalle. Niin on siis ollu tosi hauska, et on sitten tullu siinä edes vähän juteltua semmosten ihmisten kanssa, joiden kanssa ei oo tavallaan mitään muuta yhteistä luultavasti.

ANNA (Ä2): On se tietysti sillain, että on lisää sellasta helppoa yhteistä aikaa. Ja se mistä mä tykkään, että sitten kun tehdään niitä pitkiä lenkkejä, niin kyllähän siinä jutellaan tosi paljon kaikkea muutakin.

Kommunikaatio oli lisääntynyt myös peliin liittyen, kun yhden perheen lapset innokkaina pokémonin pelaajina soittivat äidilleen töihin kertoakseen saavutuksistaan pelissä, ja päinvastoin, jolloin perheen yhteisöllinen toiminta korostui. Yhteisöllisyys ja kommunikaatio korostuivat myös muiden pelaajien välillä, kun raideilla käyntejä varten oli perustettu informatiivisia WhatsApp-ryhmiä. Kaksi perhettä seurasi niitä aktiivisesti ja niiden kautta he olivat tutustuneet uusiin ihmisiin ja saaneet suhteellisen vakituksia pelikavereita.

MAIJA (Ä4): Kyl mä siis, niin, mulle on tänään soitettu kolme kertaa töihin muistaakseni erilaisista pokémon-aiheista. --- Silleen, et äiti löysin sen ja sen pokémonin ja silleen, et hän (Severi) saattaa soittaa koulusta päästyään, jos näkee jonkun harvinaisen pokémonin jossain. Tai sitten saattaa laittaa viestejä toisillemmekin, jos me ollaan sitten koulu- tai työmatkoilla bongattu jotain erityisiä tai saatu kiinni jotain erityisen hyvii [pokémoneja]. Että tota, et silleen ehkä aiheuttaa tällasta kommunikaatiota.

HELENA (Ä3): Joo, meil on WhatsApp-ryhmät missä aina ilmotellaan, et meil on semmonen sit. Aika yhteisöllistä tämä homma.

MAIJA (Ä4): Tässä alueella on sellasii WhatsApp-ryhmiä, et kun on tullu tää raidi-systeemi, niin käytännös, ku tarvii aina jonkun porukan, niin on syntynyt niin kun sellanen porukka, jotka sitten kysyy, et kuka tulis mun kanssa.

Sobelin ym. (2017, s. 1488) tutkimuksessa Pokémon Go oli edistänyt perheenjäsenten välisiä suhteita, mitä ei olisi ilman peliä luultavasti tapahtunut. Vanhemmat kokivat, että pelaaminen oli lisännyt heidän ja lasten välistä laatu-aikaa. (ks. myös Saarinen, 2018.) Tässä tutkimuksessa saatiin eroavia tuloksia. Vaikka vanhemmat näkivät Pokémon Gon helppona tapana viettää aikaa lasten kanssa, suurimmassa osassa perheistä ei silti koettu, että Pokémon Gon pelaaminen olisi merkittävästi lisännyt lasten ja vanhempien välistä yhteistä aikaa, vaan että he olisivat tehneet ”myös jotain muuta vastaavasti”. Ainoastaan kuudennessa perheessä yhdessä pelaamisen oli huomattu vaikuttaneen perhesuhteisiin isän ja lasten sekä sisarusten välillä. Ainakin yhdessä perheessä Pokémon Go oli siis merkittävä tekijä perheenjäsenten välisten suhteiden edistämisessä. Niissä perheissä, joissa pelaamista oli jollakin tavalla rajoitettu, vaikutti siltä, että kiistely peliästä, johon viitattiin yhdessä haastattelussa sanalla ”taistelu”, oli aiheuttanut erimielisyyksiä aikuisten ja

lasten välillä. Näin ollen tämä ”taistelu” oli saattanut vaikuttaa ainakin tilapäisesti näissä tilanteissa lapsen ja vanhemman suhteeseen negatiivisesti, vaikka sitä ei suoraan tuotukaan puheenvuoroissa esille.

H (6): Et vois sit sanoo, et ehk on vähän vaikuttanu suhteisiinki. Entäs sit sun (Ilkka) ja lasten välillä?

ILKKA (I6): On, on varmasti, et... on.

TARJA (Ä6): --- Ja sitte lapsilla niinku sisarussuhde, just tämmönen, että yhdessä, et on tämmönen siskosten välinen, niin ku tota, et lapsetki voi myös yhdessä pelata. Ja sit he lohduttaa toisiaan, jos on niin ku ja sit välillä ollaan vähän vahingonilosia tietyt myös, mutta. Mut et enempi silleen, että just jos Elisalla on mennyt toi peli joskus vahingos pois tuosta ja sit siitä seurasi semmonen draama, niin sit Erika oli kyl tosi empaattinen ja lohdutti ja... Et tavallaan niin kun silleen huomaa sen.

Sobelin ym. (2017, s. 1488) tutkimuksessa osa vanhemmista nautti siitä, että he pääsivät opettamaan heidän lapsilleen omassa nuoruudessa pinnalla olleista pokémon-hahmoista. Suurin osa perheistä kuitenkin koki, että Pokémon Go oli johtanut juuri päinvastaiseen, mikä näkyi myös tässä tutkimuksessa. Anna (Ä2) toi esille sen, että hänen mielestään peli oli tuonut mukavaa vaihtelua vanhempi-lapsi-asetelmaan, jossa yleensä vanhempi näytetty ”asiantuntijana”, jolla on enemmän tietoa asioista yleisesti. Nyt suhteet olivatkin kääntyneet pääläelle, kun Jaakko (L2) sai opettaa äidilleen peliin liittyvistä asioista. Vaikka Annan (Ä2) mukaan hänellä ja Jaakolla (L2) oli muutenkin paljon äiti-poika-aikaa, Pokémon Go näytti eroavan siitä suhteiden käänteisyyden takia, mikä näytti olevan merkitykselliseltä hänelle.

ANNA (Ä2): --- Mut siis et toisaalta just se on ihana puoli, et Jaakko saa opettaa mua. Et Jaakko saa olla se, joka kertoo, et mitä ne sit on. Et mä olen selkeästi sit se oppipoika tässä, että niin kun silleen ne suhteet on väärin päin tai siis toisin päin. Se on ihan kiva.

Pokémon Go oli lisännyt kommunikaation lisäksi, ja osittain sen myötä, perheenjäsenten välistä yhteistyötä, jotta pelissä pärjättäisiin paremmin (Lindqvist ym., 2018, s. 4). Liisa (Ä5) kertoi keränneensä työmatkoillaan pokémon-palloja eli hän oli omien sanojensa mukaan pallojenkeruuvastuussa. Tuomolla (I3) oli puolestaan pääsy myös Helenan (Ä3), Samin (L3) ja Samuelin (L3) pelitileihin, jotta hän voisi pokédexistä puuttuvan pokémonin havaitessaan pyydystää kyseisen pokémonin kaikille perheenjäsenille. Neljännessä perheessä sekä äiti Maija (Ä4) että hänen lapsensa ilmoittivat puhelimitse harvinaisten tai heidän pokédexistään puuttuvien pokémonien liikkeistä toisilleen eli he tällä keinolla edistivät toistensa menestymistä pelissä. Tällaisessa perheen yhteisöllisessä toiminnassa pelin sosiaalinen ulottuvuus tulee myös ilmi.

TUOMO (I3): Joo, no siis mä, kun liikkuu tuolla, enemmän vähemmän tulee tuolla ympäriämpäri pääkaupunkiseutua liikuttuu, et jos löytää jonkun uuden pokémonin, mist tietää, et kellään meistä

ei oo sitä, niin mä pystyn sitten napsimaan niitä kaikille. Et helpottaa kaikkien pelaamista siinä vaiheessa, että.

Kahdessa perheessä tuli esiin myös se, että peliä pelaavat perheenjäsenet olivat yrittäneet saada myös toista vanhempaa pelaamiseen mukaan, jotta pelaaminen olisi vielä enemmän koko perheen yhteinen asia.

ANNA (Ä2): --- Niin, isä et oo saanu tähän kyllä vielä koukuttettua. Se on vielä tekemättä (nau-
rahdus).

MATTI (I1): No se on ollu ainakin sellanen yhteinen juttu tietyllä tavalla. Meillä koitettiin saada äitiä mukaan innostumaan, mut hän ei lähteny.

Pokémon Gon ilmeni perheen arjessa perheenjäsenten välisessä toiminnassa ja kommunikaatiossa, sillä se oli vaikuttanut sen määrään ja muotoon. Pokémon Go oli merkittävä tekijä sekä perheen välisen yhteisöllisyyden että toisten ihmisten kanssa toimimisen ja uusiin ihmisiin tutustumisen kannalta.

7.1.4 Fyysinen aktiivisuus

Sobelin ym. (2017, s. 1487) tutkimuksesta kävi ilmi, että Pokémon Go on motivoinut sekä vanhempia että lapsia liikkumaan ja ulkoilemaan (ks. myös Serino ym., 2016, s. 675; Alha ym., 2017, s. 69; Lindqvist, 2018, s. 3; Saarinen, 2018). Tämä näyttäytyi merkittävänä myös omassa tutkimuksessani. Vanhemmat kokivat pelin edistävän hyvinvointia, kun Pokémon Go saa pelaajat liikkeelle ja motivoi lähtemään ulos. Monen vanhemman mielestä peli oli lisännyt nimenomaan kävelemisen määrää, ja osa kertoi kesällä tehneensä myös pyörällä ”pokélenkkejä” (engl. *poké-walks*, Lindqvist ym., 2018, s. 3) yhdessä lasten kanssa. Myös osa lapsista koki, että he olivat liikkuneet ja olleet enemmän ulkona pelin takia. Kävely liikuntamuotona nousi esiin pelin rakenteellisten seikkojen vuoksi, sillä peli pyrkii ja pystyy rajoittamaan jonkin verran autossa pelaamista. Osa pelin takia tehdyistä matkoista tehtiin kuitenkin autolla matkan pituuden takia, mutta myös esimerkiksi siksi, että haluttiin varmistaa, että ehditään tietyille pokéstopille tai raidille ajoissa, jotta niillä oleva pokémon saataisiin varmasti kiinni. Pokémon Go oli siis vaikuttanut perheen kulkemien matkojen liikkumismuotoon sekä lisännyt matkoja, niin käveltyjä kuin autolla kuljettuja, pelaamistarkoituksessa.

MAIJA (Ä4): Mut mulle on silleen, et se, et tarvitaan tavallaan joku motivaatio siihen, et liikkuu. Et oli se sit mikä tahansa... Sit tavallaan se, että siin tuli semmonen... Kun ei oo enää silleen, et istutaan hiekkalaatikolla, hiekkalaatikon reunalla, et niin kun nää [lapset] ei silleen niin kun ulkoile mun kanssa ihan hirveesti, niin se oli must ihan hirveen kiva, sitten.

ANNA (Ä2): Ehkä se kesäsin on lisännyt meidän noita lenkkejä. Ulkolenkkejä. Se on ehkä ollu semmonen sillain kiva, vaikka niin ku aikasemminkin yritti just sitä et lähetään vähän ulos ja muuta, mut tos on jotenkin silleen hirveen helppo motivaattori. --- Niin, että kun meil on se tilanne kuitenkin, et mies juoksee lenkkejä ihan säännöllisesti kuntoilun vuoksi, niin et on sit saanu, et mekin on lähetty ulos.

ILKKA (I6): --- Ja mä oon aina tyytyväinen, jos ne ulos lähtee niitten kanssa, että se, et ei normaali lapsi kymment kilometriä kävelis ilman, jos ei ois mitään niin kun tekemist semmosta, että.

Peli oli selkeästi vaikuttanut lasten fyysisen aktiivisuuden määrään motivoimalla ulos lähtemiseen ja siellä liikkumiseen. Tästä johtuen muutaman tutkimusperheen vanhemmat pitivät Pokémon Gota ikään kuin paremmassa arvossa muihin peleihin nähden (Lindqvist ym., 2018, s. 3). Sobel ym. (2017, s. 1489) saivat samanlaisia tuloksia, mutta heidän tutkimuksessaan Pokémon Gota pidettiin paremmassa arvossa myös pelin sosiaalisuuden ja naapurustosta oppimisen vuoksi. Tätä ei tässä tutkimuksessa samalla tavalla nostettu esiin, vaikka kyseiset seikat mainittiinkin yhtenä pelin hyötyinä. Vanhemmat toivat esille, että he mieluummin antavat lapsensa pelata Pokémon Gota kuin esimerkiksi pelikonsoleita, joita pelatessaan lapsi istuisi paikallaan sisätiloissa. Näin videopelisukupolven monien kilpailevien pelien rinnalla Pokémon Go nousi puheenvuoroissa ainutlaatuisuutensa takia esille. Ainoastaan Liisa (Ä5) toi ilmi, että raidien myötä peli on muuttunut vähemmän fyysisesti aktivoivaksi, kun raideilla taistellessa pelaajat pysyvät gymin läheisyydessä paikallaan.

ANNA (Ä2): Mutta kyllä siis vanhemman näkökulmasta, toki siis ei ole ainoa peli, jota hän (Jaakko) pelaa valitettavasti, mutta kyllähän se on vanhemman näkökulmasta ihan loistava, koska se yhdistää nimenomaan sen ulkona olemisen ja sen pelaamisen.

MAIJA (Ä4): Mut se on, meil on ollu vähän semmonen, et sillonkin, ku mä oon kieltäny pelaamasta muita pelejä, niin mä oon sanonu, et Pokémon Gota voi pelata. Koska sillon lähetään ulos ja sitten tehään yhdessä jotain eikä silleen, et jokainen näpyttelee sitä omaa kännykkäänsä siinä. Et se on ehkä ollu vähän silleen erikoisasemassa verrattuna muihin peleihin, koska se vaatii sen, et sä lähet tonne ulos.

LIISA (Ä5): Mä en tiedä, et ooks mä nyt ymmärtäny oikein, mut mun mielestä nyt tää uusin versio, niin jotenkin mihin suuntaan toi on menny, niin siin on nyt enemmän niitä raideja ja sitä paikallaan kököttämistä ja taisteluita, mikä on must ihan hirveen tylsää, nimimerkillä varmaan viime viikonloppuna kaatosateessa kaks astetta lämmintä tuolla ulkona värjötellenä, niin... --- Ennen käveltiin enemmän ja kerättiin niit [pokèmonjeja] ja nyt mennään johonkin ja ollaan paikallaan ja taistellaan.

Pelistä pystyy tarkistamaan kilometrimäärän, jonka pelaaja on peliä pelatessaan kulkenut. Mitä suurempi kilometrimäärä on, sitä enemmän pelaaja on liikkunut ympäristössään Pokémon Gota pelaten. Näin ollen isot kilometrimäärät kertovat myös siitä, kuinka paljon peliä on pelattu eli kuinka tärkeää ja ehkä siten arkea rytmittävää pelaaminen on ollut. Lindqvistin ym. (2018, s. 3) tutkimuksessa Pokémon Gota pelanneet perheet kertoivat kävelleensä pelin takia satoja kilometrejä. Tässä tutkimuksessa kaikissa haastatteluissa ei

tullut esille haastateltavien pelin takia käveltyjä kilometrimääriä, sillä en ollut laittanut siitä suoraan kysymystä haastattelurunkoon. Vasta neljännessä haastattelussa ja siitä eteenpäin tarkat kilometrimäärät tulivat puheeksi. Suurimmat kilometrimäärät löytyivät Aleksilta (L4), Kasperilta (L5) ja Maijalta (Ä4). Aleksi (L4) oli pelin takia kulkenut yhteensä 558 kilometriä ja Kasper (L5) 883 kilometriä. Maijan (Ä4) kilometrimäärä nousi jo yli tuhanteen kilometriin. Toisilla tutkittavilla olisi voinut olla samankaltaisia kilometrimääriä, jos ne olisi otettu kaikissa haastatteluissa huomioon. Samuel (L3) oli osallistunut teekkareiden järjestämään tapahtumaan, jossa oli tarkoitus kävellä Pokémon Gota pelaten Otaniemestä Helsinkiin. Pokémon Go näyttäytyi siis merkittävänä arkiliikunnan ja ulkoilemisen lisääjänä ja samalla myös perheen hyvinvoinnin kannalta. Ilman peliä haastateltavat eivät olisi omien sanojensa mukaan liikkuneet aktiivisesti samanlaisia määriä tai viettäneet yhtä paljon aikaa ulkona.

7.1.5 Oppiminen

Pokémon Gon avulla perheet olivat oppineet uutta tietoa ympäristöstään, siellä sijaitsevista kohteista ja siellä navigoimisesta, mitä erityisesti vanhemmat pitivät mielekkäänä pelin pelaamisessa. Myös pelikartta ja se, miten lapset olivat kehittyneet sen lukemisessa, nostettiin esiin yhtenä hyötynä vanhempien näkökulmasta. Näitä käsitellään esimerkkien avulla tarkemmin tutkielman kolmannen tutkimuskysymyksen kohdalla. Pokémon Gossa ei ole mahdollisuutta valita suomen kieltä, vaan Pokémon Gossa pelikielenä toimii englanti. Vanhemmat kertoivatkin huomanneensa lastensa englannin kielen taidoissa kehitystä pelaamisen myötä. Myös matematiikan oppiminen nousi esille yhdessä perheessä. Myös yleinen puhelimen sujuvamman käytön oppiminen nostettiin esille. Pokémon Go vaikutti siten olevan hyödyllinen muutenkin kuin liikkumisen kautta, ja vanhemmat pitivät tätä hyvänä asiana.

TARJA (Ä6): Nii, että ”sign out” on nykyään ”sain aut” eikä ”sign out”. Niin kun se on joskus sillan alussa.

MAIJA (Ä4): Sit toinen, yks juttu mitä mä oon huomannu, mut mä en tiedä ootteks te ite kiinnittäny huomiota, mut te ootte aika paljon laskeskellu sitä, et paljonko expaa tarvii seuraavaan leveliin tai paljonko candyä tarvii siihen, että siis...

ALEKSI (L4): Matikkaa.

MAIJA (Ä4): Niin, että siis... Et siis laskemista myöskin on tullu harjoteltuu silleen, että siin on ollu silleen, et mä oon joskus tosi yllättäny siitä, et minkälaisiin laskuihin Severikin on pystyny.

Pokémon Gon tärkeyttä eri tutkimusperheiden jäsenille ilmensi se, että peliin liittyvien käsitteiden käyttö oli sujuvaa eli lapset ja vanhemmat olivat oppineet paljon myös itse pelistä. Tähän voi viitata kehittämälläni *pokétietoisuus*-käsitteellä: peliä oli selkeästi pelattu paljon, kun käsitteet olivat hallussa ja pelin käyttäminen oli sujuvaa. Tutkittavilla oli paljon tietoa peliin liittyen, kuten tietoa pokémonien nimistä, vahvuuksista, sijainneista ja harvinaisuudesta. Myös osa vanhemmista oli hyvin pokétietoisia sekä liittyen itse peliin että laajempaan kontekstiin, sillä haastatteluista kävi ilmi, että he olivat lukeneet peliin liittyviä uutisia. Esimerkiksi Tuomo (I3) toi ilmi tietoaan Pokémon Gon taustalla olevasta kartasta ja Maija (Ä4) Ingress-pelistä. Matti (I1) oli pohtinut Pokémon Gota ja sen kehittäjää Nianticia pelin taloudellisesta näkökulmasta, kun hän oli jutellut pelistä töissä mobiilipelialalla työskentelevän asiakkaan kanssa. Tällaisten pelin taustalla olevan jopa yllättävien yksityiskohtien tietäminen ja yleinen pokétietoisuus kertovat mielenkiinnosta Pokémon Gota kohtaan laajemminkin kuin vain pelaamisen osalta. Vain kahden vanhemman vastauksista kävi ilmi, että heidän pokétietoisuutensa ei ollut kovin korkealla tasolla. Anna (Ä2) kertoi, että hän ei ”handlaa ihan kaikkia juttuja” ja Liisa (Ä5) kertoi, että hän on ”kuitenkin sen verran pihalla tost pelistä”. Pelin pelaamiseen oli liittynyt myös ongelmanratkaisua, kun kolmas perhe oli esimerkiksi ottanut etukäteen selvää, miten peli voidaan ladata puhelimeen ennen sen virallista julkaisua tai miten tulee toimia, jos pelissä on ollut toiminnallisia ongelmia.

KASPER (L5): No mun lempparipokémon on tän vika muoto eli...

H (5): Mikäs sen nimi on?

KASPER (L5): Sluking.

TUOMO (I3): Paitsi, että kyllä se toimii, se vaan vaatii sen boostauksen niin sanotusti, et se jostain kumman syystä ei vaan lähe käyntiin ilman tota WLANia. Se hetkellisesti boostataan käyntiin, niin se pystyy pelaamaan ihan normaalisti.

7.1.6 Emootiot

Pokémon Go ei eroa paljoltikaan muista peleistä siinä, että se herättää pelaajassa tunteita. Tässä tutkimuksessa tämä korostui erityisesti lasten kohdalla. Osa lapsista kertoi hyvin innokkaaseen äänensävyyn omista pelikokemuksistaan. Sobelin ym. (2017, s. 1488) tutkimuksessa tämä oli korostunut vanhemmilla, jotka kertoivat ylpeinä saavutuksistaan lapsilleen. Omassa tutkimuksessani tämä ei tullut esille kuin Maijan (Ä4) kohdalla, joka jakoi omia pelikokemuksiaan lasten kanssa ja päinvastoin. Lapset osasivat kertoa kauan aikaa sitten koetuista merkittävistä *pokétapahtumista* hyvinkin yksityiskohtaisesti.

Haastatteluissa tuli selvästi ilmi, että lapset olivat kiintyneet nimenomaan pokémonhahmoihin ja muistivat niiden nimiä paljon paremmin kuin vanhemmat. Jaakko (L2) kertoi pelissä kivointa olevan ”ne kaikki pokémonit, kun mä nuorena aina katoin pokémonia”, joten hänellä peliin liittyi myös nostalgian tunteita (Alha, ym, 2017, s. 67; Saarinen, 2018).

Lasten muut positiiviset tunteet linkittyivät onnistumisiin, kuten pokémonien pyydystämiseen ja negatiiviset tunteet taas epäonnistumisiin esimerkiksi pokémonien pyydystämisessä tai raideilla. Esimerkiksi Tarja (Ä6) kuvaili, että Erika (L6) oli ollut hyvinkin empaattinen pikkusiskoaan kohtaan, kun peli oli vahingossa poistunut hänen puhelimestaan ja Erika olikin lohduttanut Elisaa (L6). Toisaalta siskosten välillä oli ollut myös vahingoniloisuutta liittyen pokémonien pyydystämisessä onnistumiseen. Vanhemmat eivät muistaneet kovin hyvin eri pokémonien nimiä tai yksityiskohtaisesti lastensa kuvailemia tärkeitä pokétopahtumia. Tästä voidaan päätellä, että itse pelaaminen näyttäytyi lapsille tärkeänä, kun taas vanhempien motiivit pelaamiseen olivat esimerkiksi lapsen kanssa vietetty aika tai fyysinen aktiivisuus, jotka tulivat tutkielmassa aiemmin esiin. Osa vanhemmista kuitenkin osoitti kiintymystään peliin sillä, että he pelasivat myös yksin tai pelaaminen oli heidän kohdallaan jokapäiväistä. Seuraavat katkelmat kuvaavat hyvin yhden vanhemman kiintymystä peliin ja lapsen tuntemuksia peliin liittyen, kun hän kertoo eräästä merkittävästä pokétopahtumasta.

ANNA (Ä2): No siis se [peli] on hauskaa ajanvietettä. Kyl mä aina välillä huomaan, että mä sinne vähän niin kun koukutun, et pitää saada niitä jotain [pokémoneja].

ERIKA (L6): Ja sitten oli, ku me käytiin viimeks, ku me oltiin Elisan kaa aloitettu tossa vähän jälkijunassa, niin sitten oli viimeinen päivä aikaa hakee se [pokémon] ja sit me... Isi sai sen, mutta minä en ja Elisa ei, ni sit harmitti ihan hirveesti, ku ei saanu sitä. Mut yllätys, must oli ihan kiva, kun mä en saanu sitä yhtä pokémonii, ei se ollu hirveen... Se oli kivempi ajatella, kokea se juttu, et sen sai.

Useat lapset, ja myös kolmannessa perheessä vanhemmat, pitivät peliä haastattelujen aikana esillä, jotta he voisivat vastata kysymyksiini mahdollisimman ”oikein” täydentämällä puhelimen avulla vastauksiaan kysymyksiini. Heille tärkeään aiheeseen liittyvästä haastattelusta haluttiin suoriutua siis mahdollisimman hyvin, mikä kertoo pelin merkityksellisyydestä heille. Lapset näyttivät haastattelun aikana erilaisten pokémonien kuvia minulle ja kertoivat niistä, niiden pyydystämisestä ja ominaisuuksista jopa ylpeään sävyyn.

KASPER (L5): Nii mut iskä, kylhän tota noin, mähän oon iskä saanu tän jutun, tää on joku cloudy tai joku tämmönen, niin sen ansiosta kaikkia. Sillon kun oli se snow, niin sillon mä sain tän, muistatko sä iskä?

PERTTI (I5): Niin, joo.

KASPER (L5): Ja sen... Jos sitä juttua ei ois tullu, mä en ois saanu kakstonniineljäsatasta Machampii ja tonniyheksänsatasta Magnetonia.

Kahden perheen (perheet 3 ja 6) haastatteluissa tuli esille suoraan kilpailuhenkisyys perheenjäsenten välillä. Kolmannessa perheessä ilmeni kilpailuhenkisyyttä myös vanhemmissa, kuudennessa vain lasten välillä. Myös Aleksin (L4) puheenvuorossa oli aistittavissa kilpailuhenkisyyttä. Hänen mukaansa hän olisi ollut äitiään Maijaa (Ä4) paremmalla tasolla, jos äiti ei olisi pelannut häntä pidempään. Peliin suhtauduttiin suhteellisen vakavasti ja siinä haluttiin pärjätä (Alha ym., 2017, s. 70; Lindqvist ym., 2018, s. 4). Tämä kertoo pelin olevan merkityksellinen pelaajille osittain myös sen pelillisten elementtien, kuten pokédexissä olevien pokémonien määrän tai saavutetun tason, takia.

Maija (Ä4) kiinnitti haastatteluissa huomiota pelin herättämiin tunteisiin lapsissa. Hän kuvaili, että pelin takia on ”monet itkut itketty, mut toisaalt mun mielest se on ihan hyvä opetella niit pettymyksiä ja tää on hyvin vaaraton tapa opetella sitä pettymistä.” Peli koettiin siis hyvänä keinona edistää lasten negatiivisten tunteiden hallitsemista, kun pelissä pokémoneja ei aina saa kiinni yrityksestä huolimatta (Saarinen, 2018). Vaikka puheenvuoro liittyikin tunteisiin, tulee tässä kohtaa myös pelin opetuksellinen elementti esiin. Vanhemmat kertoivat pelistä positiiviseen sävyyn käyttäen myönteisiä sanoja ja ilmauksia, kuten ”hyvä”, ”loistava”, ”tyytyväinen” ja ”paras” varsinkin pelin sosiaalisista, opetuksellisista ja fyysiseen aktiivisuuden liittyvistä hyödyistä, mikä kuvastaa vanhempien positiivista suhdetta peliin. Näin ollen vanhempien voidaan nähdä pitävän peliä merkityksellisenä monista eri syistä. Negatiivisia ilmauksia tuli esiin vain lähinnä niissä perheissä, joissa lasten pelaamista oli jouduttu rajoittamaan. Toisaalta muutaman vanhemman puheessa ilmeni myös huolestuneisuuden tunteet, kun he puhuivat lapsen pelaamisesta yksin tai kavereiden kanssa ilman vanhempien läsnäoloa. Peli oli siis herättänyt erilaisia tunteita niin lapsissa kuin vanhemmissakin. Tämä kertoo pelin olevan erityinen suurimmalle osalle tutkittavista, koska siihen on liitetty monenlaisia, usein positiivisia, emootioita.

7.1.7 Muu toiminta

Pokémon Go näkyi monessa perheessä myös muussa toiminnassa kuin itse pelaamisessa, mikä kertoo pelin merkityksestä perheen arjessa kokonaisvaltaisemmin. Useassa perheessä Pokémon Go oli vaikuttanut jopa ostopäätökseen uutta puhelinta hankittaessa, sillä pelin tullessa markkinoille, osalla lapsista ei ollut ollenkaan puhelinta tai vanhassa puhelimessa ei toiminut Pokémon Go. Näin ollen osa lapsista oli ensin pelannut vanhempiensa puhelimella. Sobelin ym. (2017, s. 1487) tutkimuksessa oli havaittavissa samanlaista jakaumaa: osassa perheissä peliä pelattiin yhteisellä puhelimella, eivätkä lapset saaneet pelata omilla puhelimillaan. Toisissa perheissä jokaisella perheenjäsenellä oli oma laite, joilla pelata Pokémon Gota. Tässä tutkimuksessa peli koettiin selkeästi niin tärkeänä, että lapselle haluttiin tarjota oma puhelin pelaamista varten ja puhelimeen oltiin valmiita panostamaan rahallisesti.

ANNA (Ä2): Mutta kyllä se on silleen ihan hyvin tehty tuote ja juttu, että kyllä me viimeksi, kun Jaakolle puhelin vaihdettiin niin siinä piti varmistaa, että siinä pyörii peli (naurahdus). Että se oli se yks tärkein ominaisuus.

Usealla perheellä Pokémon-ilmiö näyttäytyi arjessa merkityksellisenä myös muulla tavoin. Osa lapsista oli innostunut keräilemään pokémon-kortteja tai katsomaan pokémon-aiheisia piirrettyjä. Viidennessä perheessä pokémon-hahmot olivat ”antanut inspiraatiota siihen piirtämiseen” eli pokémon-hahmot olivat osa Pertin (I5) ja Kasperin (L5) yhteistä piirustusharrastusta. Pokémonit olivat läsnä perheiden arjessa siis muutenkin kuin itse Pokémon Go -pelin kautta, mikä antaa viitteitä pelin ja sen hahmojen tärkeydestä erityisesti perheiden lapsille. Kolmannessa perheessä myös itse peliin oli satsattu rahallisesti, sillä Tuomo (I3) oli hankkinut Pokémon Go -plussan, jotta hän pystyisi turvallisesti hyödyntämään myös automokat pelin pelaamiseen. Sama perhe oli myös selvittänyt ennen lomamatkaa Viroon, millaiset datapaketit tarvitaan, jotta he voisivat pelata myös matkan aikana. Neljäs tutkimusperhe kertoi, että he olivat käyttäneet Internetissä olevaa pokémon-karttaa hyödyksi harvinaisten tai pokédexistä puuttuvien pokémonien etsimisessä. Pelin pelaaminen oli yritetty tehdä apuvälineiden avulla mahdollisimman helpoksi, mikä kertoo siitä, että peliä on tärkeä osa arkea.

MAIJA (Ä4): Mut se on toisaalt ehkä, se tietämys on teilläkin lisääntyny, ei pelkästään Pokémon Gon kautta, mut sit kun te ootte kattonu telkkarisarjaa.

ALEKSI (L4): & MAIJA (Ä4): Ja keräilly pokémon-kortteja.

Yhteenvetona näiden seitsemän kategorian kautta voidaan todeta, että Pokémon Go oli ollut tai oli edelleen vahvasti läsnä perheiden arjessa. Se myös näkyi sekä perheiden että

yksittäisten perheenjäsenten elämässä monella, usein positiivisella tavalla. Pelillä oli siis usein merkityksellinen ja tärkeä tekijä perheen elämässä.

7.2 Pokémon Gon vaikutukset lasten itsenäiseen liikkumiseen

Tässä luvussa esitän aineistostani johtamiani tuloksia siitä, miten Pokémon Go on vaikuttanut tutkimusperheiden lasten itsenäiseen liikkumiseen. Lähestyn lasten itsenäistä liikkumista kolmen kategorian avulla, joita ovat Pokémon Gon vaikutukset lasten itsenäisen liikkumisen *määrään*, *reviiriin* ja *muotoon*. Lasten itsenäisen liikkumisen määrällä tarkoitan sitä, kuinka paljon ajallisesti pelin takia on liikuttu itsenäisesti. Reviiri taas käsittää sen, kuinka pitkälle lapset ovat saaneet mennä pelaamaan peliä itsenäisesti. Muodolla viitataan liikkumisen muotoihin: onko peli vaikuttanut siihen, miten lapset liikkuvat itsenäisesti paikasta toiseen. Huomioin tässä myös ne tulokset, joissa tutkittavien vastauksissa ilmeni muitakin taustavaikuttajia lasten itsenäiseen liikkumiseen Pokémon Go lisäksi, jotta lukijalle välittyisi kuva siitä, miksi Pokémon Go on tai sitten ei ole vaikuttanut tutkimusperheiden lasten itsenäiseen liikkumiseen.

7.2.1 Pokémon Gon yhteys lasten itsenäisen liikkumisen määrään

Moni haastateltavien perheiden lapsista pelasi peliä myös kaverin tai kavereiden kanssa ja joskus myös yksin. Haastatteluista ei varsinaisesti selvinnyt, kuinka suuri osa pelaamisesta tapahtuu perheen kanssa eli aikuisen seurassa ja kuinka suuri osa itsenäisesti. Suurimmalta osin raideille lähdettiin yhdessä vanhempien kanssa, vaikka Aleksi (L4) kertoi-kin lähtevänsä välillä myös yksin raideille. Raidien ideana on voittaa vihollispokémon, jonka voittamiseen vaaditaan useampia pelaajia (”Raid Battles,” 2018), joten voidaan olettaa, että raideilla on myös muita pelaajia, joista osa on aikuisia. Myöskään haastatteluiden perusteella raidit eivät varsinaisesti näyttäneet lisäävän lasten itsenäistä liikkumista. Pokémonien etsimisen, lähellä olevilla gymeillä ja pokéstopeilla käymisen ja munien kuoriutumisen takia lapset kuitenkin liikkuvat välillä itsenäisesti ulkona kavereiden kanssa, sisaruksen kanssa tai yksin. Haastatteluissa tuli monissa puheenvuoroissa esiin se, että lapset olivat viettäneet pelin takia ulkona enemmän aikaa myös ilman vanhempien läsnäoloa esimerkiksi ennen koulua, koulupäivän jälkeen tai viikonloppuisin. Jaakko (L2) oli saanut keväällä olla myöhempään ulkona pelin takia eli itsenäinen liikkuminen oli lisääntynyt, mutta siihen vaikutti keväällä myös vuodenajan valoisuus. Kolmannessa

perheessä Pokémon Go oli lisännyt lapsen itsenäistä liikkumista erityisesti kesällä, kun Helena (Ä3) kuvaili, että Samia (L3) ”ei kesällä näykään”. Näin ollen voidaan todeta, että Pokémon Go oli ainakin yhtenä tekijänä lisännyt lasten itsenäisen liikkumisen määrää jonkin verran.

ALEKSI (L4): Katon joka aamu, mitä on nearbyssa, jos on jotain harvinaisia, niin mä käyn, mä lähen aikasemmin pokettaa.

MAIJA (Ä4): Joo, hänel alkaa koulu silleen melkein joka aamu vast varttii vaille kymmenen, niin kerkee käydä siinä aamulla ennen kouluuki.

LIISA (Ä5): Viime viikonloppuna olit jotain 27 [levelillä].

H (5): Joo, nyt on tullu vähän enemmän.

KASPER (L5): Ei, kun minä olin tota noin... Minä olin silloin Joonaksen kanssa, pääsin 29. levelille.

HELENA (Ä3): Juu, on käynyt siis, hän (Samuel) kävi paljonkin pyörimässä tuolla ulkona ja kävelemässä, sen naapurissa vuotta vanhempi poika, niin hänen kanssaan.

Liisa (Ä5) ja Pertti (I5) eivät olleet antaneet Kasperin (L5) olla itse pelin takia pidempään ulkona, vaan taustalla oli usein jokin muu syy luvan antamiseen. Matti (I1) ja Maija (Ä4) kuvailivat, että yleensä myöhäisempään kellonaikaan peliä käytiin pelaamassa nimenomaan vanhempien kanssa eli kellonaika vaikutti itsenäiseen liikkumiseen (Hillman ym., 1990, s. 20; Lindqvist ym., 2018, s. 3). Useassa perheessä lasten itsenäisen liikkumisen määrään olivatkin vaikuttaneet muut kuin peliin liittyvät syyt.

H (4): No oks sit ollu jotain, et on saanu olla ehkä myöhempään ulkona?

ALEKSI (L4): Mmmm. No ollaan me vähän myöhemminkin joskus menty, kun me ollaan menty jotain tiettyä harvinaista hakemaan.

MAIJA (Ä4): Mut ehkä äidin kaa yleensä.

Carver ym. (2013, s. 72) mukaan lasten aktiivinen koulumatkojen kulkeminen kävellen tai pyöräillen on vähentynyt. Osa lapsista kyydittiinkin kouluun tai harrastuksiin esimerkiksi matkan pituuden takia (Ahern ym., 2017, s. 287) tai aikataulusyistä, jolloin lapsella ei ollut mahdollisuutta kulkea itsenäisesti. Tällöin pelaaminen tapahtui usein automaatioilla. Joidenkin lasten kohdalla tilanne oli päinvastoin. Osa oli joutunut harjoittelemaan itsenäisesti kouluun kulkemista, kun heidän ei ollut mahdollista saada autokyytiä tai koulumatka saattoi olla niinkin pitkä, että sinne kuljettiin bussilla. Näin ollen nämä lapset olivat joutuneet muutenkin liikkumaan paljon itsenäisesti. He olivat siis päässeet näyttämään omaa osaamistaan ja rakentamaan luottamusta vanhempien silmissä itsenäisen liikkumisen suhteen. Haastatteluissa kävi siis ilmi, että lasten itsenäisen liikkumisen määrää

olivat lisänneet muut tekijät, ei niinkään Pokémon Go, vaikka lapset saattoivatkin pelata sitä koulumatkojen aikana. Voidaan pohtia, olisiko peli lisännyt lasten itsenäisen liikkumisen määrää enemmän, jos edellä esitetyt tekijät eivät olisi vaikuttaneet lasten itsenäiseen liikkumiseen.

7.2.2 Pokémon Gon yhteys lasten itsenäisen liikkumisen reviiriin

Haastatteluissa kävi ilmi, että Pokémon Go oli osaltaan vaikuttanut lasten itsenäisen liikkumisen reviireihin joko pysyvämmiin tai tilapäisesti. Pokéstopien ja gymien sijainnit olivat keskeisessä osassa sen alueen muotoutumisessa, mihin lapsi sai pisimmillään liikkua itsenäisesti pelaamaan. Reviirin laajuus vaihteli siis sen mukaan, miten pokéstopit ja gymit ovat sijoittuneet todellisessa ympäristössä. Näin ollen vanhempien päätökset lapsen itsenäisen liikkumisen reviiristä perustuivat peliin liittyviin tekijöihin. Pokémon Go näytti olevan siis yksi tekijä itsenäisen liikkumisen reviirin muotoutumisessa. Muutama vanhempi oli myöntynyt myös tilapäiseen reviirin laajentamiseen. Kasperin (L5) kohdalla se, kenen kanssa hän pelasi, ei ollut vaikuttanut siihen, kuinka kauas hän sai mennä, vaan Kasperin (L5) oli kysyttävä lupaa pidemmälle mentäessä ja Pertti (I5) olikin muutaman kerran antanu Kasperille ja hänen kaverilleen luvan käydä kilometrin pidemmällä pelin takia. Muutamassa haastattelussa kuitenkin ilmeni, että itsenäisen liikkumisen reviirin laajuuteen Pokémon Gota pelatessa vaikutti tilapäisesti myös seura. Sami (L3) oli päästetty isoveljensä Samuelin (L3) kanssa pidemmälle ja muutamassa perheessä kavereiden kanssa lapsi oli päästetty tai olisi voitu päästää käymään kauempana pelin takia.

ANNA (Ä2): No sulle on tullu varmaankin enemmän just sitä yksin tai kavereiden kanssa liikkumista, et aikasemmin Jaakko oli aika paljon tässä niin kun, kun sillä on koulukin ihan tässä viereissä, et tän myötä on kyl lähteny liikkelle tosi paljon pidemmälle.

ANNA (Ä2): Täs on ehkä semmoset kätevät ne, et jotenkin esim. just se Heureka, et tavallaan, kun Heurekasta eteenpäin. Kun Heurekasta tiedetään, et siel on hirveesti [pokestopeja], mut täisiksi oks sieltä Heurekalta eteenpäin mitään?

JAAKKO (L2): Ei.

ANNA (Ä2): Niin. Et se niin ku on ollu semmonen hyvä raja.

HELENA (Ä3): Kesällä varsinkin on saanu sitten veljensä mukana liikkua tuolla tuota Kirkkojärvellä ja tuolla missä noita stopeja on ollu enemmän.

Reviiri ei kuitenkaan missään perheessä muodostunut pelkästään Pokémon Gon vaikutuksesta, vaan vanhempien päätöksenteon takana oli myös lapsen ikään liittyviä tekijöitä (Johansson, 2006, s. 157; Rudner, 2012, s. 4–5) Tutkimusperheiden nuorimmilla lapsilla

olisi saattanut olla hyviä pelipaikkoja kauempanakin, mutta ikä vaikutti siihen, kuinka kaukana oleville pokéstopeille tai gymeille lapsi haluttiin päästää (Sobel ym., 2017, s. 1498). Iän vaikutus reviiriin vaihteli perheittäin: yhdeksänvuotias Sami (L3) sai käydä yksin kilometrin päässä pokéstopilla, kun taas saman ikäinen Aleksi (L4) sai käydä pelaamassa neljän kilometrin päässä kotoaan. Tähän vaikutti kuitenkin se, että Aleksin koulu oli jo itsessään kolmen kilometrin päässä ja kavereiden asuessa toisella suunnalla, neljä kilometriä oli sallittu *pokémon-reviiri*. Aleksin lähtiessä kotoaan toiseen suuntaan kuin koulu raja oli sama kuin Samilla (L3) eli yksi kilometri. Yhdeksänvuotiaalla Kasperi (L5) pokémon-reviiri oli laajentunut tilapäisen kouluvaihdoksen myötä kahdesta kilometristä kolmeen. Pokémon Go ei siis ollut vaikuttanut hänen itsenäisen liikkumisen rajoihin, vaan koulun vaihtuminen ja koulumatkan pituuden muuttuminen.

ILKKA (I6): Ja mitä vanhemmaks tulee, ni aina voi sit pidemmälle lähtee, että Erikakin on jo 10 ens kesänä, ni varmasti pystyy pidemmälle menee jo.

Myös lapsen kypsyys eli se, millainen luottamus vanhemmilla on lapsen itsenäisen liikkumisen osaamista kohtaan (Hillman ym., 1990, s. 5–6; Villanueva ym. 2013, s. 405) nousi monessa haastattelussa esiin. Luottamus lapsen itsenäisen liikkumisen taitoihin vaikutti selkeästi siihen, kuinka kauas Pokémon Gota sai lähteä pelaamaan. Osa vanhemmista ei luottanut lastensa itsenäisen liikkumisen taitoihin perustuen lasten omiin näyttöihin, jolloin myös pelireviiri oli pienempi. Muutama lapsi oli puolestaan niin sanotusti ”pakon edessä” joutunut liikkumaan koulumatkansa itsenäisesti, jolloin vanhemmilta löytyi luottamusta lapsen taitoihin ja peliä saatiin mennä pelaamaan kauemmaksi.

MATTI (I1): Että enemmän on ehkä niihin rajoihin vaikuttanu se, mitä kauemmas lähtee, nii... Ollaan ennemminkin niin kun vähän ehkä jopa yhdessä mietitty sitä, et niin kun, et osaako sinne ylittäään.

HELENA (Ä3): Mut toisaalta miksipä ei toi vois reviiriään laajentaa sitten, että kunhan pystyy luottamaan siihen, ettei se kuitenkaan sitten oo sitä, et mennään nenä kiinni kännykässä.

LIISA (Ä5): Sit toi reviiri on oikeestaan vähän sen mukaan, sit kun sä olit siel eri koulussa, joka on, mitä täst nyt on joku kolme kilsaa, ni sitten tavallaan toi pokémon-reviirikin on sitten sen myötä laajentunu siihen kolmeen kilsaan. --- Et kun sä oot itsenäisesti kulkenu sinne kouluun joka tapauksessa.

Kahdessa haastattelussa tuli ilmi, että ympäristön rakenteeseen liittyvät seikat olivat vaikuttaneet reviirin muotoutumiseen (Giles-Corti ym., 2011, s. 547–548; Rudner, 2012, s. 6; Broberg ym., 2013a, s. 117–118; Broberg ym., 2013b, s. 48–50). Reviiri oli rajautunut ympäristöstä löytyvien kohteiden, kuten isojen teiden tai kauppojen tai muuten ympäristöstä erottuvien maamerkkien takia tietynlaiseksi rajojen selkeyden myötä.

MATTI (I1): Nii sitten täs on golf-kenttä ja sitten tuol on, tos on kans selkee iso tie, niin tosta tulee aika selkee niin kun neliön muotoinen alue.

Vanhempien lasten itsenäisen liikkumisen reviiireihin liittyvän päätöksenteon taustalla näkyi selkeästi myös huoli lapsen turvallisuudesta. Aikaisemmissa tutkimuksissa vanhempien sosiaaliset pelot ja liikenteeseen liittyvät pelot ovat nousset esiin liittyen lasten itsenäiseen liikkumiseen (Hillman ym, 1990, s. 90–91; Kyttä, 2004, s. 191; Weir ym., 2006, s. 216). Tässä tutkimuksessa nämä olivat myös läsnä. Sosiaaliset pelot nousivat esiin niissä pelaamisen paikoissa, joissa oli esimerkiksi paljon ihmisiä ja joita kuvailtiin levottomiksi. Liikenteeseen liittyvät pelot näyttivät liittyvän useimmiten ympäristön rakenteellisiin tekijöihin, kuten siihen, oliko kodin ja tiettyjen pokémon-paikkojen välillä isoja teitä, tienylityksiä tai paljon kevyenliikenteenväyliä tai oliko paikka ennestään tuttu.

PERTTI (I5): Ja sit me ollaan se Espoon keskus, se on vähän levottomampaa aluetta, niin sinne ei oo päästetty kyllä yksin. Aina vanhempi mukana.

H (4): --- Eli se turvallisuus on tavallaan yks tekijä?

MAIJA (Ä4): Joo. Se on vähän silleen ja varsinkin just nyt kun tuntuu, että kaikki aika, mitä kerkee koulun ulkopuolella olla ulkona, niin on ihan kauheen pimeätä. --- Sit just aattelee, et kun lapsen huomio vähänki herpaantuu ja sitten niin kun on pimeätä ja ei ehkä osaa silleen... Ei oo sitä kokemusta siitä autolla ajamisesta itellä niin ehkä ei ihan silleen osaa arvioida sitä.

Serinon ym. (2016, s. 675) mukaan Pokémon Go voi aiheuttaa vaaratilanteita, sillä se vie huomion ympäristössä tapahtuvista asioista ja se voi siten altistaa onnettomuuksille tai esimerkiksi ryöstetyksi tulemiselle (ks. myös Lindqvist ym., 2018, s. 3). Tutkittavien vanhempien puheenvuoroissa kävikin ilmi, että Pokémon Go oli luonut kokonaan uudenlaisen pelon liittyen liikenteessä kulkemiseen. Lähes kaikki vanhemmat nostivat esiin sen, että peli ja sen pelaaminen vie jossain määrin huomiota ympäristön havainnoimisesta ja siten liikenteestä, vaikkakin peliä pelatessa ”ei tarvii vahdata ihan koko ajan sitä ruutuu”. Vanhemmat olivat selvästi huolissaan siitä, miten lapset pärjäävät itsenäisesti liikkueensa liikenteessä, jos he pelaavat samaan aikaan. Moni vanhempi toikin ilmi, että puhelin kädessä kulkemisesta oli puhuttu lapsen kanssa ja he olivat asettaneet sääntöjä pelaamisen ja liikenteessä kulkemisen suhteen. Monet lapset toivat tästä aiheesta puhuttaessa ilmi omaa osaamistaan, kun he vakuuttelivat osaavansa kulkea liikenteessä yleisesti sekä myös pelin kanssa. Sobelin ym. (2017, s. 1489) tutkimuksessa vanhemmat olivat huolissaan samoista asioista. Vanhemmat asettivat rajoja lastensa pelaamiselle, jotta lapset eivät uppoutuisi täysin peliin niin, että ympäristön tapahtumat jäävät huomioimatta. Vanhemmat eivät antaneet nuorempien lastensa pelata peliä ilman aikuista. Vanhempien lasten kohdalla vanhemmat halusivat heidän liikkuvan vain tiettyjen rajojen puitteissa eivätkä

he saaneet jutella tai pelata tuntemattomien kanssa. Vanhemmat olivat myös puuttuneet tarkemmin peliaikaan esimerkiksi sammuttamalla lapsen puhelimen tai pitämällä puhelinta itsellään pelattaessa. (Sobel ym., 2017, s. 1489.) Tässä tutkimuksessa rajoittaminen, johon esimerkiksi Serino ym. (2016, s. 676) kehottavat, liittyi lähinnä pelaamisen sääntöihin ja tarkkailuun.

ANNA (Ä2): Mutta siis semmonen sääntö meillä on, että jos kun meni pyörällä Heurekalle, niin pyörällä polkiessa sillon poljetaan ja sit jos pitää pelata, niin sit pysähdytään. Sitä en kyllä tiedä, et miten sitä noudatettiin. Mutta se oli sääntö.

TARJA (Ä6): Vähän joskus niin kun, että on kiva niin kun tietää millon sitä pelataan. Et ei silleen vaan, että sit vaan lapset tuolla pelailee, eikä tiiä, et se on itelle jotenkin semmonen, että pitää vähän tietää, et millon ne pelaa sitä. Ja sit jotenkin on niin kun vähän semmonen etätarkkailu siinä sitten, että... -- Et kuitenkin se aina vie sitä huomiota, sitten siltä liikenteeltä.

Lasten turvallisuuden merkitys näkyi vanhempien puheenvuoroissa myös tavoitettavuuden kautta: suurimmalle osalle vanhemmista oli tärkeää, että lapsella on itsenäisesti liikkueessaan puhelin mukana (Sobel ym., 2017, s. 1489). Vanhemmat halusivat usein lastensa ilmoittavan liikkeistään joko puhelimen avulla tai sitten he sopivat etukäteen, milloin ja mihin lapset saavat mennä pelaamaan. Neljännellä perheellä oli käytössä myös Google Mapsin Location Tracking, jolloin Maija (Ä4) pystyi puhelimen kautta tarkistamaan, missä lapset liikkuvat ja päinvastoin. Pelaamista ja lasten itsenäistä liikkumista haluttiin siis valvoa. Reviirin rajoista ei oltu välttämättä keskusteltu, mutta lapsilla ei ollut ilmennyt halua tai tarvetta mennä vanhempien mielestä liian kauas. Lapset kertoivat ilmoittavansa tunnollisesti liikkeistään, mikä puolestaan näytti myös lisäävän vanhempien luottamusta lapseen.

MAIJA (Ä4): Et siltä [ylikulkusillalta] pääsee sinne Prismalle saakka eli siis noin kilometrin verran tästä etelään päin suoraan. Niin saa mennä, liikkuu, jos on puhelin mukana, et heidät saa kiinni sitten tarpeen vaatiessa.

TARJA (Ä6): Vähän joskus niin kun, että on kiva niin kun tietää millon sitä pelataan. Et ei silleen vaan, että sit vaan lapset tuolla pelailee, eikä tiiä, et se on itelle jotenkin semmonen, että pitää vähän tietää, et millon ne pelaa sitä. Ja sit jotenkin on niin kun vähän semmonen etätarkkailu siinä sitten, että... -- Et kuitenkin se aina vie sitä huomiota, sitten siltä liikenteeltä.

H (5): Miten teil on sovittu tost, et jos sä liikut tuol ulkona, et miten sä ilmoitat sun vanhemmille siitä, et missä sä meet?

KASPER (L5): No en mä edes ilmota aina.

PERTTI (I5): Kyl sä soittelet aina välillä.

KASPER (L5): Joskus, mut en aina.

PERTTI (I5): Nii. Mut yleensä sovitaan etukäteen, et sä lähet johonkin. --- Et tiedetään suunnilleen.

LIISA (Ä5): Just, et kuinka pitkälle saa mennä.

7.2.3 Pokémon Gon yhteys itsenäisen liikkumisen muotoon

Kolmessa perheessä tuli esiin, että Pokémon Go oli vaikuttanut jonkin verran myös lasten itsenäisen liikkumisen muotoon. Pokémon Gon vaikutus itsenäisen liikkumisen muotoon ei ollut kovin merkittävä, mutta mainitsemisen arvoinen huomio kuitenkin. Pokémon Gon toimintaperiaatteeseen kuuluu, että liian kovassa vauhdissa peli ei toimi, joten kävelyä voidaan pitää parhaana pelitapana, jos haluaa pelata Pokémon Gota menestyksekkäästi. Perheen kanssa pelattaessa lapset kulkivat usein myös autolla pidemmällä oleviin paikkoihin, mutta itsenäisesti liikkueensa liikkuminen tapahtui yleensä kävellen tai kesällä myös pyöräillen. Jaakko (L2) oli esimerkiksi muutaman kerran valinnut pyöräilemisen sijaan kävelyn hyvälle pokémon-paikalle kulkiessaan. Aleksi (L4) kulki yleensä koulumatkansa bussilla, mutta muutaman kerran hän oli myös juuri Pokémon Gon pelaamisen takia mennyt mieluummin kävellen bussilla liikkumisen sijaan. Kasperkin (L5) kuvaili ainakin pariin otteeseen menneensä bussin sijasta kouluun kävellen, koska ”sillon saa paremmin pokéja”. (Sobel ym., 2017, s. 1487.) Näin ollen Pokémon Go oli ainakin hieman vaikuttanut lapsen kulkutavan valintaan, sillä pelaaminen onnistuu paremmin kävellen kuin esimerkiksi pyöräiltäessä tai bussilla kulkiessa. Tässäkin kohtaa voidaan pohtia, että jos muut tekijät, kuten lasten kuljettaminen harrastuksiin, kouluun tai raideille tai jo muutenkin lasten aktiivinen itsenäinen kulkeminen kouluun kävellen, eivät olisi olleet itsenäiseen liikkumiseen vaikuttavia taustatekijöitä, olisiko useammassa haastattelussa tullut vahvemmin ilmi Pokémon Gon merkitys lasten itsenäisen liikkumisen muotoon.

MAIJA (Ä4): Mut sit taas toisaalta, et hän [Aleksi] tulee yleensä bussilla kotiin koulusta, mut on saattanu kävellä sen kolme kilsaa sitten silleen niin kun pokémoneja metsästellen, joskus. Riippuu vähän siitä, et oks kaveri [mukana].

H (5): No oks sul ollu ikinä silleen, et sä oisit menny mieluummin kävellen, ku sä oot halunnu pelata tätä peliä, etkä bussilla?

KASPER (L5): No, kaks kertaa.

Tuloksissa ei siis tullut ilmi kovin vahvaa yhteyttä Pokémon Gon pelaamisen ja lasten itsenäisen liikkumisen välillä. Sen sijaan haastatteluissa korostui se, miten jo vanhempien olemassa olevat käsitykset ja rajat liittyen heidän lastensa itsenäisen liikkumisen määrään, reviiriin ja muotoihin vaikuttivat siihen, missä, milloin ja kenen kanssa lapset pelaavat Pokémon Gota.

7.3 Pokémon Gon vaikutus näkemyksiin ympäristöstä

Tässä luvussa kuvaan, miten Pokémon Go on vaikuttanut tutkimusperheiden jäsenien näkemyksiin ympäristöstä. Lähestyn näitä näkemyksiä kolmesta eri näkökulmasta, joista ensimmäinen käsittelee Pokémon Gon vaikutuksia ympäristön havainnointiin ja hahmottamiseen. Pyrin kuvaamaan, miten pelin pelaaminen on ohjannut ympäristön havainnointia ja miten perheenjäsenet hahmottavat ympäristöään nimenomaan pelin ja siihen sidotujen todellisen ympäristön kohteiden kautta. Toiseksi keskityn siihen, miten Pokémon Go ja sen pelaaminen on vaikuttanut navigointitaitoihin eli ympäristössä kulkemiseen ja kartankäyttötaitoihin. Lopuksi esittelen sitä, miten Pokémon Go on edistänyt uuden oppimista ympäristöistä, niin lähellä kuin kaukana olevista. Tässä kohtaa nostan esille myös pelin takia uusissa paikoissa käymisen.

7.3.1 Pokémon Go ympäristön havainnoinnin ja hahmottamisen ohjaajana

Pokémon Gon pokéstopit ja gymit on sidottu todelliseen ympäristöön. Ne kertovat todellisessa maailmassa olevien kohteiden sijainnin ja niihin liittyvistä ominaisuuksista kuvan ja tekstin avulla. (Mutanen, 2017, s. 13; ”Gather items,” 2018.) Voidaan siis olettaa, että Pokémon Go vaikuttaa siihen, mihin pelaajien havainnointi kiinnittyy ympäristössä. Sobelin ym. (2017, s. 1489) tutkimuksessa vanhemmat kertoivat, että he ja heidän lapsensa olivat oppineet ympäristöstä sijaitsevista kohteista ja että peli oli kehittänyt heidän navigointitaitojaan ympäristössä. Tällainen oppiminen tuli ilmi myös tässä tutkimuksessa suurimmassa osassa haastatteluista. Pelin kuvattiin ohjanneen huomiota erilaisiin kohteisiin, joilla pokéstopeja ja gymejä on, ja että kyseisiä kohteita ei ilman peliä välttämättä olisi lainkaan noteerattu. Lapset pelasivat välillä itsenäisesti ja Rissotton ja Tonuzzin (2002, s. 74) mukaan lasten itsenäinen liikkuminen vaikuttaakin siihen, kuinka hyvin lapsi oppii tuntemaan ympäristönsä ja kulkemaan siellä. Suurin osa perheistä oli pelannut peliä lähiympäristönsä lisäksi myös toisella paikkakunnalla tai jopa ulkomailla, joten voidaan olettaa, että näissä kaikissa ympäristöissä pokémonien perässä pokéstopeilla tai gymeillä käyminen on saanut pelaajat huomaamaan ainakin niillä pokéstopeilla ja gymeillä sijaitsevat kohteet. (Kari ym., 2017, s. 5.) Pokémon Go -pelin rakenne siis osaltaan vaikuttaa siihen, miten pelaaja suuntaa ympäristössä kulkiessaan havainnointiaan tiettyihin kohteisiin, mikä käy seuraavista katkelmista hyvin ilmi.

ANNA (Ä2): Me itseasias huomattiin et siel [Töölönlahdella] oli se Walter Runebergin patsas, kun siinä oli se pokéstopi. --- Ja onhan toki paljon sellasta, että on just näitä yksityiskohtia, joita sä et huomaa muuten. Että niitähän tulee ihan hirveesti sellasii.

MATTI (I1): ---, mutta esimerkiks se eräs puisto on siel, siitähän me ei niin kun, sitä me ei, siitä me ei oltas tiedetty, ellei siel ois just gymi tossa lähellä.

ILKKA (I6): Mut niin kun kaupungissa monesti jotain patsaita, niin niitä me luetaan ja nyt kun oltiin Pohjanmaalla, nii siel oli just jotain, hautuamalla oli jotain sankarihautoja ja jotain tämmösiä, nii ei niit ois varmaan muuten pysähtynyt kattomaan.

Teetin haastattelujen aikana perheille karttatehtävän, jossa heidän tuli sijoittaa muutama perheen kotia lähin pokéstop ja gymi kartalle. Varsinkin tämä tehtävä nosti esiin sitä, miten vanhemmat ja lapset hahmottavat ympäristöään pelin avulla uudella tavalla. Ympäristöä ja sen rakennetta kuvailtiin vahvasti pokéstopien ja gymien sijaintien kautta, mutta myös merkittävien *pokémon-tapahtumien* tapahtumapaikkojen kautta. Näin ollen peli näytti vaikuttaneen osittain siihen, millainen käsitys pelaajille oli muodostunut ympäristöstään ja miten he sitä hahmottivat. Kolme vanhempaa totesi, että pelin kohteita voi käyttää kiintopisteinä, joiden avulla ympäristöä hahmotetaan ja navigoidaan siellä. (Downs & Stea, 2011, s. 315.) Maija (Ä4) nosti esiin myös sen, että Aleksi (L4) ei välttämättä ilman Pokémon Gon pelaamista tuntisi omaa lähiympäristöään kovin hyvin, kun hänen koulunsa sijaitsee bussimatkan päässä kotoa. Peli oli siis vaikuttanut Aleksin oman lähiympäristön tuntemiseen ja hahmottamiseen, mikä oli Maijan sanoin hyvä asia. Osa vanhemmista siis koki, että peli on ainakin yhtenä osatekijänä vaikuttanut lasten ympäristön hahmottamiseen.

LIISA (Ä5): Hmmm... No tunnistaa niin ku kartasta, et jos on jossain joku raidi, ni must Kasper osaa hirveen hyvin hahmottaa sen, että jos mietit jotain Espoon keskuksen aluetta, et ”Joo se on sen kirkon jälkeen” tai ”uimahallin vieressä”, et niin kun hahmottaa kyllä sitä ympäristöä.

H (1): Ja oot sä kokenu ite, et hän (Saara) on ehkä hahmottanu sitä omaa lähiympäristöä sitten jotenkin uudella tavalla tän pelin kautta?

MATTI (I1): No vaikee, tosi vaikee sanoo kyllä. Kyllä siel on varmaan tullu jotain sellasia kiintopisteitä. --- Niin kun tavallaan uusia, että tietää tavallaan jonkun paikan, missä sitten on ollu.

MAIJA (Ä4): Mut se mikä mun mielest on kans hassua, et on silleen, et saatetaan niin kun... Se jossain määrin, ku meil ei välttämät oo silleen sitä muuta semmost kiinnekohtaa välttämättä täällä niin kun kaikkiin paikkoihin, et... Sit just kun noi pokéstopitkin on semmosii jotain, et saattaa olla taloyhtiön leikkipihoja tai muuta, eikä silleen tunne nimeltä yhtään täältä niin kun ihmisii, aina-kaan hirveesti, niin saattaa olla silleen, et ”Se on siellä lähellä”... Kun mä yritin hänelle esimerkiksi, kun hän rupes tulee koulust yksin kotiin, niin: ”Se on siellä lähellä, missä me kerran löydettiin se Mr. Mime (pokémon), muistatko?” Niin kun siis tavallaan, et laittaa näitä pokémon-tapahtumia ja näitä pokéstoppeja ja gymei käyttää muissakin yhteyksissä semmosen tietyt tapaa maamerkkeinä just. Ja antamaan semmosta osaviittaa siitä, et joskus se voi olla silleen, et miten pitkä matka jostain on jonnekin tai että minkä paikan lähellä joku on, ni niit kyl käytetään.

Edellisessä katkelmassa tulee ilmi, että peli on voinut antaa ”osviittaa siitä --- et miten pitkä matka jostain on jonnekin”. Tällainen ajattelutapa tuli tämän lisäksi esiin myös

kolmannen perheen kohdalla. Esioletuksien mukaan pelissä *pokémon-buddyn* kanssa tai munien avaamista varten kävellyt kilometrit voivat antaa tietoa siitä, kuinka pitkä matka jostakin tietystä pisteestä on toiseen. Tässä tapauksessa Pokémon Go oli siis vaikuttanut siihen, miten etäisyyksiä voidaan pelin pelaamisen avulla paremmin hahmottaa.

HELENA (Ä3): Mut et oisko siihen reilu kilometri tai puoltoista.

TUOMO (I3): Kilsa. Koska kun mä vedän sen ees taas niin se on yks kahen kilometrin muna, jonka saa sillä reissulla.

Pelin vaikutus ympäristön hahmottamiseen tuli puolestaan ilmi parhaiten karttatehtävän tekemiseen liittyvissä lasten puheenvuoroissa, kun lapset ohjasivat kohteiden sijoittamista kartalle. Yllättävän moni lapsista osasi käyttää suuntiin ja etäisyyksiin liittyviä käsitteitä, kuten ”vieressä”, ”lähellä”, ”alaspäin”, ”vähän kauempana” ja ”tien toisella puolella” ohjaillessaan minua Internetin kartan liikuttamisessa ja kertoessaan pokéstopien ja gymien sijainneista (Gerber, 1981b, s. 131). Etäisyyksien osalta vain Kasperin (L5) kohdalla kävi ilmi, että hän pystyi arvioimaan niitä suhteellisen tarkasti. Jaakko (L2) puolestaan jopa ihmetteli äitinsä kertomia etäisyyksiä: ”Ai onks se muka niin kaukana?” (Gerber, 1992, s. 15.) Kartalla olevat kohteet vaikuttivat siis hahmottuvan lapsille pokéstopien ja gymien sijaintien kautta.

KASPER (L5): No lähin gymi on siellä, siellä missä se golfi on.

PERTTI (I5): Mikä golfi?

KASPER (L5): Lövkullan Golf.

PERTTI (I5): Niin, mennään sinne moottoritielle.

KASPER (L5): Ikean vierellä.

H (5): Okei, mä laitan nyt nää viel talteen. Mut et kuitenkin, kuinkas pitkä matka suunnilleen tonne Ikealle on?

KASPER (L5): No ehkä kaks-kolme kilsaa.

PERTTI (I5): Joo.

Tässä kohtaa tulee ottaa huomioon kuitenkin se, että joissakin perheissä karttatehtävässä isoimman roolin otti vanhempi tai vanhemmat, jolloin kaikkien lasten käsityksiä ei saatu kunnolla esiin. Vanhemmatkin kuvailivat hyvin tarkasti pokéstopien ja gymien sijainteja, mutta heidän kohdallaan on vaikeampaa vetää suoria johtopäätöksiä siitä, että peli olisi vaikuttanut heidän käsityksiin ympäristöstään, sillä vanhemmilla on varmasti ollut jo suhteellisen pysyväksi muodostunut käsitys ympäristöstään (Tuan, 2006, s. 15–16). Seuraavassa katkelmassa tulee kuitenkin ilmi, että Maija (Ä4) oli sekä pokétietoisuutensa että

pelin pelaamisen avulla saanut uudenlaisen näkökulman omaan lähiympäristöönsä pokéstopien määrän ja sijoittumisen suhteen. Näyttää siis siltä, että Pokémon Go on jollakin tasolla vaikuttanut hänen ajattelutapaansa ympäristöstä ja sen kohteista.

MAIJA (Ä4): --- Ja ehkä sit vähän siis, et kun mä tiiän, et siin Ingress-pelissä, et mihin nää gymit ja stopit on tullu, niin nehän on ollu jotain sellasii, et siin on ollu jotain erityistä siin paikassa. Et täs mejän alueella on tosi paljon taloyhtiöiden leikkipihoi tai leikkipuistoja, mis on noi stopit. Että tässä on tosi paljon, mut hassusti esimerkiksi on sillee, että kun tosta menee toi iso tie, mikä menee mejän ohi, mikä menee tonne kauppakeskukselle, niin sen toisella puolella ei oo ollu yhtään. Että tässä on siis ollu selkeesti joku aktiivipelaaja tällä puolella.

Eräs vanhempi nosti esiin myös sen, että peliin liittyvät muut tiedot, kuten tässä eri pokémonien esiintyvyys eri maanosissa, olivat vaikuttaneet lasten ympäristön hahmottamiseen jopa globaalilla tasolla. Pelillä voidaan siis todeta olevan monipuolinen rooli perheenjäsenten ympäristön hahmottamisessa ja siihen liittyvien näkemyksien muokkaamisessa.

TARJA (Ä6): --- Ja ehkä sitten geotietoisuutta sitten lisännyt, et just tommonen, et missä maanosissa on mitäkin pokémoneja ja tavallaan tämmönenkin niin kun oppimisen kannalta, niin.

7.3.2 Pokémon Gon vaikutus navigointitaitoihin

Edellä tuotiin ilmi, että Pokémon Go on vaikuttanut siihen, miten pelaajat voivat hahmottaa ympäristöään esimerkiksi erilaisten pelistä nousevien uusien kiintopisteiden avulla. Niiden avulla muodostettu käsitys lähiympäristöstä näytti myös vaikuttavan siihen, miten pelaajat navigoivat ympäristössään. Joissakin haastatteluissa nousi esiin, että kiintopisteet koettiin hyödyllisiksi lapsille erilaisten reittien hahmottamisessa ja siten niiden koettiin edistävän sujuvampaa ympäristössä navigoimista. Tämä tuli esille myös Helenan (Ä3) kohdalla, jolle heidän perheensä asuinpaikka ei ollut kovin tuttu, ja hän oli lähinnä antanut miehensä hoitaa navigoimisen ympäristössä.

HELENA (Ä3): Toisaalta, miks ei niistä sillä tavalla vois ottaa maamerkkejä sitten, et...

TUOMO (I3): Joo, no sinä voit ottaa.

HELENA (Ä3): ...jotain pokéstopeja.

TUOMO (I3): No sä voit ottaa joo.

HELENA (Ä3): Sit mul o tämmönen kävelevä kartta vieressä, niin ei tuu niin sitten opeteltua, kun luottaa siihen toiseen taitoon, että...

Kiintopisteiden lisäksi ympäristössä navigoimista oli kehittänyt pelin avulla kerätyt kokemukset. Vanhemman kanssa kuljetut pokémon-matkat olivat ainakin kuudennen tutkimusperheen kohdalla edistäneet lapsille uusien reittien oppimista, jolloin pelin

pelaamisen voidaan todeta vaikuttaneen positiivisesti ympäristössä navigoimisen kehittymiseen. Voidaan olettaa, että muissa perheissä on tapahtunut samanlaista kehitystä, sillä monet perheet kertoivat pelaavansa peliä hyvin aktiivisesti. Osa oli kävellyt jopa satoja kilometrejä pelin takia sekä tutuissa että tuntemattomammissa ympäristöissä, joten muutkin ovat luultavasti pelin takia oppineet uusia reittejä ja kulkemaan ympäristössään sujuvammin (Downs & Stea, 1973, s. 25).

Erika (L6): --- Esim, ku ekan kerran käytiin pelaa siellä --, niin kyl se oli silleen, et oppii välil aika paljon... Esim isi, kun me mentiin ekaa kertaa sinne --, niin kyl siin oppi aika hyvin sen reitin ja kyl mä nyt melkeen ulkoa muistan sen reitin.

Ympäristössä navigoimiseen liittyy olennaisesti kartat. Pokémon Go -pelin taustalla oleva kartta on tärkeä pelissä etenemisen kannalta ja sen katsomiselta ei oikeastaan voi pelatessa välttyä. Tästä johtuen tuloksissa kävikin ilmi, että pokémon-kartan avulla navigoiminen sujui lapsilta hyvin ja he olivat pelin avulla kehittyneet kartan lukemisessa. (Mackintosh, 1998, s. 133, 142–147.) Tämä näkyi parissa perheessä selkeästi siinä, kun lapset pelasivat Pokémon Gota automaatoilla ja ohjasivat vanhempien ajamista pelikartan avulla. Monet vanhemmat kuvailivat hyvin innoissaan sitä, kuinka he olivat huomanneet Pokémon Gon pelaamisen vaikuttaneen lasten karttataitoihin: vanhemmat pitivät tätä positiivisena asiana ja konkreettisena hyötynä. Maija (Ä4) pohti myös sitä, että ilman peliä tällaista kartanlukutaidon kehittymisestä kertovia tilanteita ei olisi luultavasti edes tullut eteen, mikä kuvastaa hyvin Pokémon Go -pelin toimintaidean, todellisessa ympäristössä liikkumisen, ainutlaatuisuutta.

TARJA (Ä6): Kyl mä oon huomannu kans sen, että sitten lapset, kun me joskus jossain ollaan ja sitten näyttää, että ”Hei tääl on nyt joku”, niin heti ne tietää, mihin suuntaan pitää lähteä.

MAIJA (Ä4): No se, mikä mun mielest on ollu ainakin tosi huikeeta kattoo on se, et jos me ollaan... Et tiedetään esimerkiksi jossain vaikka, et me ajetaan autolla. Ja lapsi näkee, varsinkin Aleksi, joka on isompi, et näkee, et täs lähellä on joku harvinainen pokémon tai tässä on lähellä joku raidi jossain gymillä. Niin se esimerkiksi, et pystyy antamaan tosi hyvin ohjeita, kun mä ajan autoo. Eli mistä pitää kääntyä eli siis must tuntuu, että se semmonen kartanlukutaito.

ANNA (Ä2): Paljonhan me mennään sillee, et Jaakko lukee karttaa ja Jaakolla on se niin kun siinä ja sen pohjalta mennään. Jossain, mä muistan, me mentiin, et pohdittiin et pääseekö jostain, ja sä (Jaakko) sanoit et kartassa on siellä tie, et mennään vaan sieltä. Niin sit me päästiin sieltä. Mut se on oikeestaan ollu sillain, et Jaakko on aina sitä karttaa luku.

ALEKSI (L4): Mä en koskaan erehdy, kun jos mä nään semmosella kartalla tän meidän kotipaikan, niin mä en koskaan erehdy.

MAIJA (Ä4): Eks sä just eilen sanonu sitä, että sä tunnistat sen, niin.

ALEKSI (L4): Se on niin kun tälle (näyttää käsillä rakennuksen muodon).

Pokémon Go -peliin on kehitetty apuvälineeksi erilaisia karttoja Internetiin, joista voi nähdä pokéstopien ja gymien sijainnit sekä missä mitään pokémoneja esiintyy. Severin (L4) kartanlukutaidot tulivat esille myös tällaisen apuvälineenä toimivan kartan lukemisessa, kun hän oli kotoa käsin ohjannut puhelimitse Internetissä olevan pokémon-kartan avulla isoveljensä Aleksin (L4) ja äitinsä Maijan (Ä4) harvinaisen pokémonin luokse. Epäsuorasti karttataitojen kehittyminen tuli ilmi joidenkin lasten kohdalla myös kartta-tehtävässä, kun he ohjailivat minua sen liikuttamisessa ja tunnistivat kartalla olevia kohteita yllättävän hyvin. Kartan liikuttamisessa ei välttämättä käytetty täysin oikeita käsitteitä, kuten vasemmalle tai oikealle, vaan he ohjasivat minua esimerkiksi näyttämällä kädellä mihin suuntaan karttaa tuli liikuttaa tai käyttämällä käsitteitä ”tuolla päin” tai ”alas-päin” (Gerber, 1981b 131). Nämä seikat kertovat siitä, että Pokémon Go oli vaikuttanut positiivisesti ainakin tutkimusperheiden lasten kohdalla heidän karttataitoihinsa ja siihen, miten lapset osaavat navigoida ympäristössään sekä kartan avulla että ilman.

KASPER (L5): Juu toi on [se pokéstop], koska tos on se [liikenne]ympyrä ja se talomuseo ja tuol Glimsilläkin on kans stopi.

H (5): Okei. Mä voin vaikka vielä laittaa sen tänne [karttaan].

KASPER (L5): Mä vaan sanon, että jos pitää olla ihan tarkka, niin se on ton tien toisella puolella.

JAAKKO (L2): Tuolla (näyttää kartalta) on se nurmikenttä, jos on kolme pokéstopia.

7.3.3 Pokémon Go ja uuden oppiminen ympäristöstä

Edellä käytiin läpi, miten Pokémon Go oli vaikuttanut ympäristön hahmottamiseen. Varsinkin lapset olivat *oppineet* sekä hahmottamaan ympäristöään paremmin että navigoimaan siellä pelin avulla. Lapset osasivat nimetä monia paikkoja, joissa he olivat käyneet pelaamassa Pokémon Gota, oli se sitten lähiympäristön alueella tai jopa ulkomailla. Voidaan siis päätellä, että lapsilla pelin kannalta merkityksellisten paikkojen nimet jäävät hyvin mieleen eli he olivat ainakin oppineet paikkojen nimiä Pokémon Gota pelatessaan.

H (5): Okei. No oks ollu jotain muita paikkoi sit vielä?

KASPER (L5): Ööö, Träskända.

ALEKSI (L4): Ollaan me menty Lauttasaareen ja Suomenlinnaan, sillä niistä paikoista löytyy aika hyviä pokéja.

SEVERI (L4): Me ollaan oltu kesälomalla myös Japanissa, me saatiin [pokémonin nimi].

Monet olivat lähteneet varta vasten kauemmas pelaamaan Pokémon Gota ja Suomenlinna tuli esille lähes jokaisessa haastattelussa, sillä siellä on paljon pokéstopeja ja gymejä

(Kempas, 2016, A26). Sobelin ym. (2017, s. 1487) mukaan tällaiset hyvät pelipaikat suuntaavatkin sitä, mihin perheet lähtevät yhdessä pelaamaan. Pelipaikat olivat suurimmalle osalle vanhemmista tuttuja, mutta lapsille osa paikoista oli täysin uusia, joissa he eivät olleet ennen käyneet. Peli oli siis kannustanut lähtemään erilaisiin paikkoihin, joihin ilman peliä perheet eivät välttämättä olisi menneet. Tämä on linjassa Colleyn ym. (2017, s. 1185) ja Karin ym. (2017, s. 5) tutkimuksien kanssa, joissa todettiin, että ihmiset eivät muuta kovin helposti liikkumistottumuksiaan, mutta Pokémon Go oli saanut pelaajat käymään uusissa paikoissa tai muuttamaan reittejään. Colleyn ym. (2017, s. 1186) tutkimuksessa osa tutkittavista oli nimenomaan pelin takia käynyt heille kokonaan uusissa kaupungeissa, mutta tässä tutkimuksessa muutama perhe oli lähtenyt pelaamaan Pokémon Gota, kun he olivat jo jonkin muun syyn takia toisessa kaupungissa.

Voidaan siis olettaa ainakin lasten ja muutaman vanhemman tutustuneen pelin avulla heille uusiin ympäristöihin (Alha ym., 2017, s. 69; Colley ym., 2017, s. 1186; Kari ym., 2017, s. 5). Oppiminen näyttäytyi puheenvuoroissa linkittyvän kiinteästi siihen, että merkittävät tai erikoisemmat pelitapahtumat ja -paikat olivat jääneet lasten mieleen. Peliä oli pelattu myös lomamatkoilla sekä Suomen sisällä että ulkomailla, joten voidaan pohtia, että ainakin tilapäisesti näistä perheelle tuntemattommista paikoista on voitu löytää joitain kiinnostavia kohteita pelin avulla, joista on samalla myös voitu oppia jotakin.

ERIKA (L6): No ollaan, esim. kun me mentiin kaupunkiin, kun me mentiin ekan kerran pelaamaan pokée kaupunkiin, niin sit ei ollu ennen käyny siellä. Aika monta uutta paikkaa on ollu ja ollaan menty. Riippuu vähän, mis on pokémoneja.

H (6): Niin, niin. No oks sit ollu kiva käydä niis uusissa paikoissa?

ERIKA (L6): No on. Se on siis, se on kivaa, kun siel on paljon kaikkii pokémoneja, mut sit se riippuu vähän mis on. Et kerran ei ollu kiva käydä, kun siel oli semmonen hirveen suo. Muistat sä isi, kun me käytiin hakee sitä yhtä pokémonii ja siel oli semmonen hirveen suo?

JAAKKO (L2): No uusia paikkoja [on oppinut], kun on kierrelly niin kun siellä ...

ANNA (Ä2): Ai siellä Arboretumissa?

JAAKKO (L2): Niin tai siin pururadalla ja siel. Siel Mörskäriissä.

Ympäristön havainnoinnin ja siellä navigoimisen lisäksi haastatteluissa nousi esiin, että Pokémon Gon avulla on voitu oppia myös ympäristössä olevista yksittäisistä kohteista. Pokémon Gon peliominaisuuksien, lähinnä pokéstopien ja gymien, voidaan olettaa vaikuttavan siihen, mitä ympäristöstä voi pelin avulla oppia: mitä huomataan ja mitä ei (Naukkarinen, 2006, s. 64–65). Kuten aiemmin todettiin, Pokémon Go ohjaa jossakin määrin pelaajien ympäristön havainnointia ja sen tutkimista, joka voi olla joko tarkoituksellista tai tahatonta. Kolmen perheen kohdalla tuli ilmi, että he olivat pelin avulla

kiinnittäneet huomiota joihinkin yksityiskohtiin, joita he eivät olisi ilman peliä välttämättä huomanneet. Näin ollen voidaan päätellä, että näiden yksityiskohtien avulla on myös opittu jotakin joko lähiympäristöstä tai muista ympäristöistä. (Butcher, 2016; McLaughlin & Hill, 2016; Serino ym., 2016, s. 675; Kari ym., 2017, s. 5; Sobel ym., 2017, s. 1489.) Tässä tutkimuksessa oppiminen konkretisoitui erityisesti vanhempien puheenvuoroissa, jossa he kuvailivat oppineensa joitakin pieniä tietoja pokéstopeilla ja gymeillä aukeavista todellisen maailman kohteita kuvaavista tietoisuuksista. Haastatteluissa nousi esiin monenlaisia kohteita, joita olivat esimerkiksi erilaiset patsaat, puulajit, konsulaattien liput, muistomerkit ja sankarihaudat.

ANNA (Ä2): --- Ja se, että se on ihan hauskoja paikkoja ollu niin kuin siel Töölönlahden rannallakin. --- Ja sitten se, et muutama, et just jäin miettimään, et mihin me pysähdyttiin siellä Töölönlahdella. Et tavallaan tulee sellasia uusia, pieniä tietojahan ne on, mut et niin kun jotain uutta juttua.

PERTTI (I5): Ne on hyviä ne, missä lukee aina jotain jostain paikasta.

LIISA (Ä5): Joo.

PERTTI (I5): Vaik stopi, et siin on vähän sitä tarinaa. --- Niin se on hyvä. Joo, jotain muistomerkkejä, mitä...

LIISA (Ä5): Espoon vanhin savusauna, heh.

PERTTI (I5): Niin, semmosii niin kun mitä ei oo tienny.

LIISA (Ä5): Mmm.

H (5): Niin, et on oppinu jotain täst lähiympäristöstä?

PERTTI (I5): Joo, se on hyvä tässä pelissä.

TUOMO (I3): Ei ehkä tost lähiympäristöstä, tää alue on sen verran tuttu itelle. Mut sanotaan, et tuolla Helsingissä muutamii kertoja sellasii ahaa-elämyksiä, et ”Tää on tässä kohta”, oikeesti kun on joutunu metsästä. Kun jossain asiakkaan toimipisteellä, et on ollu asiakaspisteellä käymässä ja löytää jonkun stopin, kun pokémoneja kattonu, et ”Aa täs on tällanen ja tällanen, piste on ihan tässä kupeessa, et kiva tietää tämäkin.” Ymmärtää, et miks porukat puhuu sitten eri nimellä, kun todellisuus on ihan toinen paikka.

Vanhemmat näyttivät pitävän tätä pelin todelliseen ympäristöön liittyvää ominaisuutta mielekkäänä ja tällaisen ”nippelitiedon” oppiminen ympäristöstä nousi heidän puheenvuoroissaan merkitykselliseksi (Kari ym., 2017, s. 5). Kaikista haastatelluista ainoastaan Matti (I1) ja Helena (Ä3) mainitsivat, että he eivät olleet kokeneet merkittäviä oppimisen kokemuksia peliä pelatessaan. Matilla (I1) tähän vaikutti ainakin se, että ”täs lähialueel ei nyt oo niin mielenkiintosii kohteita”. Pokéstopien ja gymien alueelliset erot ja niissä sijaitsevien kohteiden erilaisuus on siis otettava huomioon, kun pohditaan mitä ympäristöistä on voitu pelin avulla oppia: toisilla on ollut hyvin erilaisia paikkoja lähiympäristössään kuin toisilla (McLaughlin & Hill, 2016; Colley ym., 2017, s. 1184–1185).

Oppimisen kokemukset eivät nousseet esiin tutkittavien lasten kohdalla, vaikka vanhemmat olivat lukeneet tietoisuutta myös lastensa kanssa. Haastatteluissa ei käynyt ilmi, että lapset olisivat oppineet kohteista kovin syvällisesti. Esimerkiksi Saara (L1) nimesi yksittäisen kohteen ympäristöstään, joka oli etanapatsaat, jotka toimivat pokéstopina. Jaakko (L2) ei suoraan kuvaillut oppineensa pokémon-kohteista juuri mitään, mutta hän vastasi kysyttäessä, että yksityiskohtien huomaaminen on ollut ”kiva oppimisen kokemus”. Haastatteluissa ei siis näiden kohtien lisäksi käynyt ilmi, että lapset olisivat kokeneet oppineensa ympäristössä olevista kohteista.

ERIKA (L6): Mä en ainakaan hirveesti oo mitään oppinu.

ILKKA (I6): Vai oks se vähän unohtunu. Kyl me ne usein luetaan, jos siel on jotain ja semmosta, mutta... Ehkä ne ei ihan mieleen jää vielä.

MATTI (I1): Mä muistan, et me alkuun aina katottiin, että mikä se on se juttu [pokéstopilla], mut aika vähän on varmaan tullu. --- Nyt en, ei mulla ainakaan tuu mieleen mitään semmost tilannetta, jossa oltas huomattu joku kiva juttu.

Uuden oppiminen erilaisissa ympäristöissä olevista pokémon-kohteista tuli siis esiin ennemminkin vanhempien kuin lasten kohdalla, joille itse pokémonien nappaaminen näyttäytyi tärkeämpänä, kuin pokéstopien tai gymien kohteet. Usein pokéstopien ja gymien sijainneissa on esimerkiksi erilaisia kulttuurisia kohteita, joiden voidaan arvella kiinnostavan enemmän aikuisia kuin lapsia, mikä voisi olla syy siihen, että oppimisen kokemukset nousivat juuri vanhempien puheenvuoroissa esiin. Voidaan todeta, että aikuiset kokiivat oppineensa pelin avulla jotakin peliympäristöistään, mutta lapset eivät olleet oppineet ainakaan sen syvällisemmin Pokémon Gon avulla ympäristössä sijaitsevista kohteista. Lasten kohdalla paikkojen nimien oppiminen pelin takia uusissa paikoissa käymisen johdosta sen sijaan näyttäytyi merkityksellisenä oppimisen kannalta.

8 Luotettavuus

Tässä luvussa kuvaan niitä keinoja, joiden avulla tutkimuksen luotettavuutta on pyritty parantamaan.

Tutkimuksessani lähestyin Pokémon Gota kolmesta eri näkökulmasta, joita olivat Pokémon Gon näkyminen perheen arjessa, pelin vaikutukset lasten itsenäiseen liikkumiseen ja näkemyksiin ympäristöstä. Lasten itsenäiseen liikkumiseen liittyvä näkökulma nousi omasta kandidaatintutkielmastani, jossa kirjallisuuskatsaus käsitteli Pokémon Gota ja lasten itsenäistä liikkumista. Jo tässä vaiheessa loin esioletuksen siitä, että Pokémon Gon pelaaminen voisi vaikuttaa lasten itsenäiseen liikkumiseen ja halusin lähteä tutkia sitä. Kandidaatintutkielman jatkotutkimuskysymyksiä pohtiessani nostin esiin peliin liittyvien todelliseen maailmaan kiinnittyvien pokéstopien ja gymien mahdollisen merkityksen ympäristön havainnoimisessa ja uuden oppimisessa, sillä olin itse peliä pelatessani kokenut pelin vaikuttavan niihin. Tämä kysymys täsmentyi Pokémon Gosta tehtyjen tutkimuksien myötä, joissa oli myös saatu samankaltaisia tutkimustuloksia, joten valitsin sen yhdeksi tutkimuksen teemaksi. Perehtyessäni Pokémon Gosta tehtyihin tutkimuksiin huomasin, että koko perhe oli usein mukana pelaamisessa, mikä vaikutti itsestäni mielenkiintoiselta. Olin tehnyt myös itse havaintoja tästä peliä pelatessani. Tarvitsin lasten itsenäiseen liikkumiseen ja Pokémon Gon ympäristöön liittyvien yhteyksien selvittämiseen tutkittavaksi lapsia, joten vaihdoinkin tutkimuskohteeni perheisiin, jotta voisin samalla kertaa tutkia pelin merkityksellisyyttä perheen kontekstissa. Vaihtoehtoisesti olisin voinut tutkia Pokémon Gon yhteyksiä esimerkiksi pelkästään fyysiseen aktiivisuuteen ja hyvinvointiin liittyen tai esimerkiksi sitä, miten peliä voisi mahdollisesti hyödyntää kouluopetuksessa maantiedon tunneilla. Eri lähestymistavat olisivat tuottaneet hyvin erilaista tietoa, sillä aineisto, menetelmät ja teoria olisivat varmasti eronneet tämän tutkimuksen vastaavista (Högbacka & Aaltonen, 2015, s. 19). Tutkimusmenetelmälliset valinnat ovat siis olennainen osa sitä, millaisia tuloksia tutkimuksesta saadaan.

Omassa tutkimuksessani menetelmäkseni valikoitui haastattelu. Toisilla menetelmillä tai monimenetelmäisellä lähestymistavalla olisin voinut saada toisenlaisia, ehkä luotettavampiakin, aineistoja ja siten myös tuloksia. Laadullisessa tutkimuksessa ei pyritä yleistettävyyteen, mutta tutkittavien valinnassa olennaista on kuitenkin se, että he tietävät asiasta jotakin. Laadullisissa tutkimuksissa aineiston koko ei siksi ole kovin suuri ja rajalliset ajankäytön mahdollisuudetkin vaikuttavat tähän. (Hirsjärvi ym., 2007, s. 176–177; Tuomi & Sarajärvi, 2009, s. 85–86.) Tässä tutkimuksessa löysin haastateltavat perheet

pääkaupunkiseudun Pokémon Go -aiheisista Facebook-ryhmistä ilmoituksen kautta. Noin kymmenen vanhempaa oli minuun yhtyedessä, joten minulla ei ollut kauheasti valinnanvaraa tutkittavien suhteen, vaan päädyin ottamaan tutkimukseeni mukaan kaikki ne perheet, jotka ilmaisivat mielenkiintonsa tutkimusta kohtaan. Tulee siis ottaa huomioon, että ne, jotka eivät käytä Facebookia tai keillä ei ole pääsyä Internetiin, rajautuivat siten ulos tutkimuksestani.

Vaikka noin kymmenen perhettä ilmaisi mielenkiintonsa, päädyin lopulta haastattelemaan kuutta perhettä, sillä osa alun perin kiinnostuneista perheistä perääntyi syystä tai toisesta. Nämä kuusi perhettä olivat hyvin erilaisia niiden koon, rakenteen, ikäjakaman ja asuinpaikan suhteen, mikä tulee ottaa huomioon tutkimustuloksia luettaessa. Yhdessä haastatteluista oli mukana myös se vanhempi, joka ei aktiivisesti itse pelannut Pokémon Gota. Osassa haastatteluista siis sen vanhemman, joka ei pelaa, näkökulma jäi pimentoon, vaikka heidänkin näkökulmansa olisi ollut mielenkiintoista ottaa huomioon. Yksi näistä haastateltavista perheistä valikoitui esihaastatteluun heille sopivan aikaisen ajankohdan mukaan, mutta lopulta toinen perhe päätyi esihaastatteluun, ensimmäisen perheen sairastapauksen vuoksi. Voidaan myös pohtia, millaiseksi haastattelurunko olisi muodostunut tai millaisia tuloksia olisi saatu, jos esihaastateltava perhe ei oli vaihtunut.

Eri perheitä haastatteleamalla olisin voinut saada hyvinkin erilaisia vastauksia, samoin kuin isommalla aineistolla, jos kaikki alun perin kiinnostusta ilmaisseet perheet olisivat lähteneet mukaan tutkimukseen. Erilaisia vastauksia olisi voinut ilmetä myös, jos olisin haastatellut peliä pelanneita perheitä ympäri Suomea, sillä tässä tutkimuksessa kaikki haastateltavat olivat pääkaupunkiseudulta. Asuinpaikka on tässä tapauksessa merkittävä tekijä, sillä Pokémon Gon pelaaminen liittyy kiinteästi todellisen maailman sijainteihin pokéstopien ja gymien kautta. Niissä olevien kohteiden erilaisuus ja epätasainen alueellinen jakautuminen pitää ottaa huomioon tutkimustuloksia pohdittaessa, sillä nämä tekijät ovat mitä luultavimmin vaikuttaneet pelin pelaamiseen ja sitä kautta pelaajien kokemuksiin. Voi siis olla mahdollista, että nämä tutkimustulokset eivät ole linjassa muiden Pokémon Gota pelaavien perheiden ajatusten ja kokemusten kanssa.

Pyrin lisäämään haastattelujen luotettavuutta yhden esihaastattelun avulla, jonka kautta pystyin arvioimaan laatimani teemahaastattelurungon toimivuutta. Haastateltavien henkilöiden lisäksi luotettavuuden pohtimisessa on tärkeää ottaa huomioon myös itse haastattelun aikana tapahtuva toiminta, jonka aikana voi esiintyä monia virhelähteitä, jotka vaikuttavat olennaisesti myös aineistoon (Hirsjärvi ym., 2007, s. 201). Rapley (2001, s. 304) esittää, että haastatteluaineiston laadun pohdinnassa tulee ottaa huomioon

erityisesti se, miten haastattelijan puhe ja kysymykset ovat ohjanneet haastattelua ja siten haastatteluaineiston sisältöä. Hän (2001, s. 310) jatkaa, että haastattelijan tulisi olla neutraali eli hän ei saisi olla liian johdatteleva. Itse haastattelin ensimmäistä kertaa ja huomasin haastatteluja kuunnellessani ja litteroidessani, että monessa kohtaa saatoinkin tehdä juuri päinvastoin eli ohjailla haastateltavia tutkimuskysymyksieni suunnassa, mikä osaltaan heikentää tutkimuksen luotettavuutta.

Rapleyn (2001, s. 315) mukaan haastattelussa on tärkeää, että haastattelija kysyy uuteen aiheeseen johdattelevien kysymysten lisäksi tarkentavia kysymyksiä. Tajusin, että olisin voinut tarttua enemmän haastateltavien sanomisiin, jotta olisin saanut kattavampia vastauksia. Haastattelun yhtenä ongelmana on myös se, että haastateltavat usein pyrkivät jossain määrin antamaan yleisesti ja sosiaalisesti hyväksyttyjä vastauksia (Hirsjärvi ym., 2007, s. 201). Tämän lisäksi haastattelut tehtiin siten, että sekä vanhempi/vanhemmat että lapsi/lapset olivat samaan aikaan läsnä. Näin ollen haastateltavien vastauksiin on voinut vaikuttaa myös lasten kohdalla vanhempien läsnäolo ja päinvastoin. Alasuutari (2005, s. 162) huomauttaakin, että lasten haastattelemisessa on kyse vuorovaikutuksellisesta tilanteesta, jossa lasten vastauksiin vaikuttaa myös tutkija. Tutkimus- ja haastattelutilanne siis vaikuttavat lasten vastauksiin. Tämän lisäksi yhdessä haastattelussa lapsi oli kovin hiljainen, joten vanhemmat vastasivat usein hänen puolestaan ja kahdessa muussa haastattelussa nuoremmat sisarukset eivät jaksaneet keskittyä haastattelun loppuun asti, joten heidän vastauksensa jäivät hyvin suppeiksi.

Luotettavuutta pyrin lisäämään sillä, että litteroin äänitetyt haastattelut mahdollisimman tarkasti tutkimuksen intresseiden kautta valikoituneen tarkkuustason mukaan (Ruusuvuori, 2010, s. 424). Nikanderin (2010, s. 433) mukaan litterointi lisää analyysin läpinäkyvyyttä ja antaa myös lukijalle mahdollisuuden tehdä omia tulkintoja ja uudelleenanalyysia. Pyrin litteroinnin jälkeen käymään kaiken aineiston läpi järjestelmällisesti nostaen sieltä toisiaan tukevia ja toisistaan eroavia teemoja, mikä tukee osaltaan tutkimuksen luotettavuutta (Ruusuvuori ym., 2010, s. 21). Esihaastattelussa oli tullut esiin myös mielenkiintoisia puheenvuoroja liittyen tutkimuskysymyksiini, joten otin esihaastattelunkin mukaan analyysiin soveltuvien osien, vaikka alun perin sen piti olla vain niin sanottu harjoitushaastattelu, jolla pyrin testaamaan haastattelukysymyksiäni. Vähäinen osallistujamäärä vaikutti myös tähän ratkaisuun.

Olen luotettavuuden parantamiseksi kuvannut tässä tutkielmassa mahdollisimman tarkasti tutkimusentekovaiheet eli avannut tutkimusprosessia. Olen perustellut tekeväni ratkaisuja niin aiheen ja haastateltavien valinnan kuin haastattelujen ja analyysin

toteuttamisen osalta, jotta lukija voisi ymmärtää ja arvioida ratkaisujani ja niiden sopivuutta. (Eskola, 2010, s. 203; Kiviniemi, 2010, s. 82; Ruusuvuori ym., 2010, s. 15, 27.) Olen raportoinut aineiston käsittelystä ja sen analyysin vaiheista teorialähtöisen ja teoria-ohjaavan sisällönanalyysin ja niiden pohjalta muodostettujen kategorioiden ja alaluokkien avulla mahdollisimman rehellisesti ja yksityiskohtaisesti (Hirsjärvi ym., 2007, s. 24, 26).

Analyysin pohjalla toimivat kategoriat kumpusivat aiemmasta teoriasta, mutta myös omien esikäsitysteni ja teorian yhteistuloksena. Pysin etsimään aineistosta nimenomaan kohtia, jotka vastaavat tutkimuskysymyksiini, joten osa aineistosta karsiutui pois. Analyysin tehtävä on kuitenkin tiivistää aineistoa, jolloin tutkimusongelman kannalta tärkeät kohdat nostetaan esiin ja epäolennaiset asiat jäävät tarkemman analyysin ulkopuolelle (Eskola, 2010, s. 193). Jollakin toisella analyysimenetelmällä aineistosta olisi voitu saada hyvinkin toisenlaisia tuloksia. Toisaalta myös joku toinen tutkija olisi voinut määrittellä muodostamani kategoriat hyvin eri tavalla kuin minä, mikä olisi johtanut mahdollisesti myös toisenlaisiin tulkintoihin ja tuloksiin.

Sisällönanalyysia on kritisoitu sen pintapuoliseksi jäävästä analyysistä (Ruusuvuori ym., 2010, s. 16; Salo, 2015, s. 166), mutta pyrin parhaani mukaan myös selittämään ja tulkitsemaan tuloksia sekä luomaan synteesejä tuloksista. Objektiivisuus on laadullisessa tutkimuksessa haastavaa, sillä tutkijan positio, intressit, oletukset ja tunteet vaikuttavat aineiston analyysiin ja tulkintaan (Högbacka & Aaltonen, 2015, s. 13–14). Alustavaa analyysia tein jo aineistonhankkimisvaiheessa, ja Rastaan (2010, s. 79) mukaan teoria onkin analyysissa mukana koko ajan tutkijalle ilmiöstä muodostuneiden näkemysten kautta. Joku toinen tutkija olisi voinut lähestyä Pokémon Gota hyvinkin erilaisesta näkökulmasta, kiinnittää huomiota erilaisiin asioihin ja tulkita aineistoa täysin eri tavalla, sillä jokainen tulkitsee asiat omalla tavallaan. Tässä piileekin Ruusuvuoren ym. (2010, s. 24) mukaan analyysin yllätyksellisyys: analyysin kautta muodostuu uudenlaisia käsitteitä ja tekijöitä, joiden kautta ilmiö ja siihen liittyvät prosessit hahmottuvat uudessa valossa, kun tutkija käyttää luovuttaan ja kekseliäisyyttään. Tutkimusraportti edustaa siis minun henkilökohtaista näkemystä tutkittavasta ilmiöstä (Hirsjärvi ym., 2007, s. 224–225; Kiviniemi, 2010, s. 80). Yritin kuitenkin välttää tekemästä liiallisia yleistyksiä ja ylitulkintoja. Pysin lisäämään tutkimukseni luotettavuutta avoimen raportoinnin lisäksi myös käyttämällä monipuolista lähdekirjallisuutta.

Noudatin tutkimusta tehdessäni myös tieteellisen etiikan vaatimuksia. Sovimme haastatteluista vanhempien kanssa sähköpostitse, mikä merkitsi koko perheen suostumusta

haastatteluun. Tässä kohtaa olisin voinut tehdä toisin, sillä lapsilta ei kysytty erikseen, haluavatko he osallistua tutkimukseen, vaan vanhemmat päättivät lastensa osallistumisesta. Toin ennen haastattelua ilmi tutkimuksen tekoon liittyviä luottamuksellisia seikkoja, kuten vaitiolovelvollisuuden, joihin sitouduin ja kerroin, että haastattelu voidaan keskeyttää missä tahansa vaiheessa. Näin annoin lapsillekin mahdollisuuden kieltäytyä haastattelusta, mutta yhtä lasta lukuun ottamatta, kaikki perheen lapset osallistuivat haastatteluihin innokkaina pienestä alkujännityksestä huolimatta. Haastateltavien anonymiteetin pyrin suojaamaan analyysissä pseudonyymein ja muuttamalla litteroiduista haastatteluista ne kohdat, jotka voisivat jotenkin paljastaa heidän henkilöllisyytensä. Säilytin haastattelunauhat, kuvakaappaukset Karttapaikka.fi:stä ja litteroinnit varmassa paikassa, johon ainoastaan minulla oli pääsy. Poistin nämä aineistot heti, kun en enää tarvinnut niitä, enkä luovuttanut mitään tietoja ulkopuolisille.

9 Pohdintaa

Ensimmäisen tutkimuskysymyksen tarkoituksena oli selvittää, miten Pokémon Go näkyy tutkimusperheiden arjessa. Tutkimuksessa nousi esiin, että peli ja sen pelaaminen ovat monipuolisesti läsnä perheiden arjessa. Pokémon Go näyttäytyi merkityksellisenä perheille itse pelaamisen kautta sekä muussa toiminnassa. Tutkittavien puheenvuoroissa pelin merkityksellisyys heidän arjessaan muodostui peliin liittyvän slangin, tunteiden, sosiaalisuuden, oppimisen, muun toiminnan sekä pelityylin ja fyysiseen aktiivisuuteen kannustamisen kautta.

Osa tutkimukseni tuloksista vahvisti aikaisemmista tutkimuksista saatua Pokémon Gohon liittyvää tutkimustietoa. Pelin sosiaalinen puoli, fyysiseen aktiivisuuteen kannustaminen ja ympäristöstä oppiminen (Serino ym., 2016; Kari ym., 2017; Sobel ym., 2017; Lindqvist ym., 2018; Saarinen, 2018) tulivat tässä tutkimuksessa kaikkein vahvimmin esille varsinkin vanhempien näkökulmasta positiivisina asioina. Pokémon Go oli näyttänyt tuovan uudenlaista sisältöä perheiden elämään. Se oli mahdollistanut aktiivisemmän elämän ja lisännyt sosiaalista käyttäytymistä sekä edistänyt tutkailevaa asennoitumista ympäristöön ja sitä kautta oppimista. (Serino ym., 2016; Kari ym., 2017; Sobel ym., 2017; Lindqvist ym., 2018; Saarinen, 2018.)

Tutkimukseni avulla löytyi myös aikaisemmista tutkimuksista poikkeavia tuloksia, joita olivat esimerkiksi haastatteluissa vahvasti esiin noussut peliin liittyvä slangi. Peli siis näyttäytyi merkityksellisenä osana perheen elämää kielellisten tekijöiden kautta. Omassa tutkimuksessani nousi esiin myös englannin, matematiikan ja puhelimen käytön oppiminen, kun taas aikaisemmissa tutkimuksissa on kuvailtu vain ympäristöön liittyviä oppimisen kokemuksia (Serino ym., 2016; Kari ym., 2017; Sobel ym., 2017; Lindqvist ym., 2018; Saarinen, 2018). Nostalgian tunteiden (Alha ym., 2017, s. 67; Saarinen, 2018) lisäksi peliin liitetyt muut negatiiviset ja positiiviset tunteet ilmensivät varsinkin lapsilla pelin merkityksellisyyttä, kun he jakoivat yksityiskohtaisia pelikokemuksiaan hyvin innokkaina. Positiiviset tunteet tulivat siis esiin epäsuorasti haastattelussa eikä niinkään siinä, että haastateltavat olisivat kertoneet kokeneensa positiivisia tunteita liittyen pelin pelaamiseen ja muihin pelaajiin (Kari ym., 2017, s. 6–7). Pokémon Go näyttäytyi merkityksellisenä myös siksi, että se oli mukana perheen muussa toiminnassa, joka ei liittynyt varsinaisesti peliin. Pelin näkymistä arjessa kuvastaa todella hyvin perheenjäsenten pelityylit, jotka olivat tässä tutkimuksessa hyvin moninaisia. Paria tekijää lukuun ottamatta tutkittavat suhtautuivat peliin hyvin positiivisesti. Pokémon Gota pelanneissa perheissä

pelillä näkyi olevan vahva merkitys perheelle laajemmin ja monipuolisemmin, kuin mitä aikaisemmissa tutkimuksissa on todettu.

Toisessa tutkimuskysymyksessä pyrittiin selvittämään sitä, miten Pokémon Go on mahdollisesti vaikuttanut lasten itsenäiseen liikkumiseen. Pokémon Gon yhteyksistä nimenomaan lasten itsenäiseen liikkumiseen ei ole aiempaa tutkimusta, joten tässä kohtaa oli mahdollisuus luoda kokonaan uutta teoriaa. Tutkimuskysymys kumpusi omasta esiolettamuksestani, että Pokémon Go voisi vaikuttaa lasten itsenäiseen liikkumiseen jollakin tasolla. Tässä tutkimuksessa haastateltavien puheenvuoroista ei kuitenkaan selvästi ilmennyt yhteyttä pelaamisen ja lasten itsenäisen liikkumisen välillä. Vain muutamissa tapauksissa peli oli vaikuttanut lasten itsenäisen liikkumisen määrään ajallisesti tai siihen reiviin, jossa lapsi sai kulkea yksin tai kaverin kanssa pelaamassa. Pokémon Gon pelaaminen ei ollut myöskään merkittävästi vaikuttanut siihen, miten lapset kulkivat paikasta toiseen eli itsenäisen liikkumisen muotoon. Tutkimustulokset näyttivät tukevan ennemminkin päinvastaista yhteyttä Pokémon Gon ja lasten itsenäisen liikkumisen välillä. Tutkimusperheiden lasten itsenäistä liikkumista koskevat jo olemassa olevat käsitykset, asetut rajat ja vanhempien päätöksenteko vaikuttivat siihen, missä, milloin, miten ja kenen kanssa lapset saivat peliä pelata. Tämä huomio on kuitenkin merkittävä, koska se antaa täysin uudenlaista tutkimustietoa Pokémon Gon ja sen pelaamiseen liittyvistä taustatekijöistä.

Tuloksiin saattoi vaikuttaa se, että olin valinnut Pokémon Gota pelanneita perheitä tutkimuksen kohteeksi, sillä lapset pelasivat hyvin usein perheensä kanssa. Tudor-Locken ym. (2001, s. 309) ja McKeen ym. (2007, s. 818) mukaan lasten kyyditseminen autolla on lisääntynyt. Lapset pelasivatkin usein myös automatkoilla joko matkalla pelipaikkoihin tai muihin paikkoihin. Lisäksi haastatteluissa vanhemmat olivat pääosin äänessä itsenäisestä liikkumisesta puhuttaessa, mikä vaikutti tulkintoihini. Voidaan pohtia, olisiko tutkimus tuottanut päinvastaisia vai tätä tutkimusta tukevia tuloksia, jos tutkimuksen kohteena olisivatkin olleet lapset, joiden vanhemmat eivät pelaa peliä. Tulkinnat olisivat luultavasti eronneet, jos aineistona olisi ollut pelkästään lasten haastattelut. Tätä olisi mielenkiintoista tutkia jatkossa, mahdollisesti laajemmalla otannalla, sillä Pokémon Gon tyyppisiä lisätyn todellisuuden pelejä, joissa vaaditaan ympäristössä liikkumista, on jatkossa tulossa lisää (Alha ym. 2017, s. 70; Hester, 2017). Jatkotutkimuksen kohteena voisi olla myös peliin liittyvän lasten itsenäisen liikkumisen yhteydet sukupuoleen. Tässä tutkimuksessa tutkittavista lapsista vain noin 30 % oli tyttöjä, mutta fokuksena ei ollut vertailla

tyttöjen ja poikien eroja itsenäisen liikkumisen suhteen vaan tuoda esiin pelin yhteyksiä lasten itsenäiseen liikkumiseen yleisemmällä tasolla.

Kolmannessa tutkimuskysymyksessä selvitettiin sitä, miten Pokémon Go on vaikuttanut perheen näkemyksiin ympäristöstä. Tässä yllättävää oli se, että lapset eivät kokeneet oppineensa paljoakaan Pokémon Gon avulla ympäristöstään. Sekä lasten että vanhempien oma oppiminen tuli kuitenkin selvästi esiin vanhempien puheenvuoroissa. Pokémon Go ja sen todelliseen maailmaan liittyvät pokéstopit ja gymit olivat suunnanneet tutkimusperheiden ympäristön havainnointia ja mitä mielenkiintoisia kohteita sieltä on löydetty (Butcher, 2016; McLaughlin & Hill, 2016; Serino ym., 2016; Sobel ym., 2017). Vanhempien puheenvuoroissa nämä kohteet ja niiden avulla uuden tiedon saaminen ympäristöstä näyttäytyivät merkityksellisenä. Tutkimus tuotti myös uudenlaista tietoa liittyen lasten karttataitoihin, jotka korostuivat tässä tutkimuksessa aiemmista tutkimuksista poiketen. Vaikka lapset eivät tuoneetkaan esiin omaa oppimistaan, vanhempien puheenvuoroissa tuli selkeästi ilmi, että lasten kartanlukutaidot olivat Pokémon Gon pelaamisen myötä parantuneet huomattavasti. Tämä tuli hyviin esiin myös teettämässäni karttatehtävässä. Lasten kohdalla oppiminen tuli epäsuorasti esiin siinä, että he muistivat paljon erilaisia paikkojen nimiä, joissa he olivat käyneet pelaamassa, kotimaisista paikoista ulkomaisiin. Yllättävää oli, että yhdessä perheessä lapsen geotietoisuuden oli koettu kehittyneen pelin avulla.

Tuloksista tulee siis ilmi, että Pokémon Go oli vaikuttanut tutkimusperheen näkemyksiin ympäristöstä uusissa paikoissa käymisen, ympäristön kohteista oppimisen sekä navigointitaitojen kehittymisen kautta. Tässä tulee ottaa kuitenkin huomioon, se, että Pokémon Gota pelaavat henkilöt ovat eriarvoisessa asemassa riippuen asuinpaikastaan (Colley ym., 2017, s. 1184–1185). Tutkimusperheet olivat valikoituneet satunnaisesti eri puolilta pääkaupunkiseutua, joten he asuivat hyvin heterogeenisissä ympäristöissä. Tutkimusperheiden lähiympäristöt erosivat siinä, miten paljon pokéstoppeja ja gymejä siellä on tai kuinka kaukana ne ovat perheiden kodista. Myös pokémonien esiintyvyydessä ja pelikartan tarkkuudessa oli eroja. Nämä seikat ovat saattaneet vaikuttaa karttataitojen kehittymiseen ja siihen, missä peliä on käyty pelaamassa, millaisia kohteita ympäristössä on ja mitä sieltä huomataan.

Tutkimukseni osoittaa, että Pokémon Go on yhteydessä lasten kohdalla oppimiseen varsinkin paikkojen nimien ja navigointitaitojen osalta. Mielenkiintoinen jatkotutkimuskohde olisikin, miten Pokémon Gota tai siihen liittyvää teknologiaa voitaisiin hyödyntää kouluopetuksessa esimerkiksi maantieteessä, jonka opetus on käynyt yhä

teknologiapainotteisemmaksi (Parkinson, 2013, s. 194–196). Nigaglioni (2017, s. 335) mukaan Pokémon Gon kaltaisia pelejä tulisikin hyödyntää tulevaisuuden oppimisympäristöinä. Pokémon Go voisi tarjota oppimisympäristönä oppilaille mahdollisuuden yhteistyöhön, joka edistäisi oppimista sosiaalisesti ja oppimiseen sitoutumista. Tällainen yhteisöllinen oppiminen voisi johtaa syvempään oppimiseen ja ajatteluun, vastuullisuuteen, kommunikointiin ja ryhmätyötaitojen harjoitteluun. Myös pelin ainutlaatuinen ominaisuus, todellisessa ympäristössä liikkuminen, voisi tulevaisuudessa edistää oppilaiden halua tutkia, kokeilla, käydä uusissa paikoissa ja mennä oman mukavuusalueensa ulkopuolelle. Liikkuminen liittyy tietysti myös oppilaiden fyysiseen aktiivisuuteen ja hyvinvoinnin edistämiseen. Pokémon Go voisi toimia oppimisympäristönä myös sen uutuuden viehätyksen ja teknologiapainotteisuuden takia, mikä voisi saada oppilaat sitoutumaan oppimiseen ja innostumaan siitä uudella tavalla. (Nigaglioni, 2017, s. 335–336.)

Tietokone- ja konsolipelit saatetaan usein nähdä negatiivisena asiana, sillä tavallinen assosiaatio niihin liittyen on se, että niitä pelataan kotona tuijottaen tietokoneen tai television ruutua monta tuntia. Mobiiliteknologian lisääntyminen ja sen kehitys tuo tähän kuitenkin muutoksen. Pelit ja pelaaminen ovat levinneet myös ulkomaailmaan, josta Pokémon Go on hyvä esimerkki (Kari ym., 2017, s. 2). Tämän lisäksi mediassa on viime aikoina ollut esillä ihmisten, varsinkin lasten ja nuorten, fyysisen aktiivisuuden puute. Tällaiset kaikkien saatavilla olevat ja helppokäyttöiset Pokémon Gon tyyppiset pelit ja niiden tutkimus voitaisiin siis mielestäni nähdä vastauksena uudentilaiselle, myönteisemmälle pelaamisen aikakaudelle, joka on yhteydessä pelaajien hyvinvointiin ja kannustaa sosiaalisuuteen, fyysiseen aktiivisuuteen ja uuden oppimiseen. Tässä tutkimuksessa sekä aikaisemmissa Pokémon Gohon liittyvissä tutkimuksissa (Serino ym., 2016; Alha ym., 2017; Kari ym., 2017; Sobel ym., 2017; Lindqvist ym., 2018) Pokémon Golla näyttäisi olevan monenlaisia, usein positiivisia vaikutuksia pelaajien elämään. Seuraavia lisätyn todellisuuden pelien ilmestymistä odotellessa voinkin todeta, että tämän tutkimuksen valossa Pokémon Gon kaltaisiin peleihin olisi kiinnitettävä jatkossakin huomiota, koska niillä on monenlaisia konkreettisia hyötyjä verrattuna ”tavallisiin” peleihin.

Lähteet

- Ahern, S. M., Arnott, B., Chatterton, T., de Nazelle, A., Kellar, I., & McEachan, R. R. C. (2017). Understanding parents' school travel choices: a qualitative study using the Theoretical Domains Framework. *Journal of Transport and Health* 4, 278–293.
- Ahmadi, E. (2007). Influential factors on children's spatial knowledge and mobility in home-school travel: a case study in the city of Tehran. *Journal of Asian Architecture and Building Engineering* 6(2), 275–282.
- Aho, L., Havu-Nuutinen, S. & Järvinen, H. (2003). *Opetus, opiskelu ja oppiminen ympäristö- ja luonnontiedossa*. Helsinki: WSOY.
- Alha, K., Koskinen E. & Paavilainen, J. (2017). *Miksi suomalaiset hullaantuivat Pokémon GO:sta? Pelaajat vastaavat*. Pelitutkimuksen vuosikirja 2017, 67–71.
- Behrens, R. & Muchaka, P. (2011). Child independent mobility in South Africa: the case of Cape Town and its hinterland. *Global Studies of Childhood* 1(3), 167–184.
- Bixler, R. D., Floyd, M. F. & Hammitt, W. E. (2002). Environmental socialization: quantitative tests of the childhood play hypothesis. *Environment and Behaviour* 34(6), 795–818.
- Björklid, P. (2004). Children's independent mobility and relationship with open space – studies of 12-year-olds' outdoor environment in different residential areas. *Special Issue 18th IAPS-Conference*, 54–63.
- Blaut, J. M., Stea, D., Spencer, C. & Blades, M. (2003). Mapping as a cultural and cognitive universal. *Annals of the Association of American Geographers* 93(1), 165–185.
- Blyth, A. & Krause, J. (1995). *Primary geography: a developmental approach*. Lontoo: Hodder & Stoughton.
- Bogle, A. (2016). The story behind 'Pokémon Go's' impressive mapping. *Mashable*. Saatavissa: <http://mashable.com/2016/07/10/john-hanke-pokemon-go/#>. Viitattu 28.11.2017.
- Bonus, J. A., Peebles, A., Mares, M-L. & Sarmiento, I. G. (2018). Look on the right side (of media effects): Pokémon Go as a catalyst for positive life experiences. *Media Psychology* 21(2), 263–287.
- Broberg, A., Kyttä, M. & Fagerholm, N. (2013a). Child-friendly urban structures: Bullerby revisited. *Journal of Environmental Psychology* 35, 110–120.
- Broberg, A., Salminen, S. & Kyttä, M. (2013b). Physical environmental characteristics promoting independent and active transport to children's meaningful places. *Applied Geography* 38, 43–52.

- Burgmanis, Ģ., Krišjāne, Z. & Šķilters J. (2014). Acquisition of spatial knowledge in different urban areas: evidence from a survey analysis of adolescents. *Cogn Process* 15(3), 373–383.
- Butcher, A. (2016). Pokémon Go see the world in its splendor. *The New York Times. Sunday review, opinion*. 14.7.2016. Saatavissa: <https://www.nytimes.com/2016/07/17/opinion/sunday/pokemon-go-see-the-world-in-its-splendor.html>. Viitattu 29.11.2017.
- Carver, A., Timperio, A., & Crawford, D. (2013). Parental chauffeurs: What drives their transport choice? *Journal of Transport Geography* 26, 72–77.
- Christensen, P., Mikkelsen, M. R., Nielsen, T. A. S. & Harder, H. (2011). *Journal of Mixed Methods Research* 5(3), 227–246.
- Colley, A., Thebault-Spieker, J., Lin, A. Y., Degraen, D., Fischman, B., Häkkinen J., Kuehl K., Nisi, V., Nunes N. J., Wenig N., Wenig D., Hecht, B. & Schöning J. (2017). The geography of Pokémon GO: beneficial and problematic effects on places and movement. *Proceedings of the 2017 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*.
- Dorward, L. J., Mittermeier, J. C., Sandbrook, C. & Spooner, F. (2017). Pokémon Go: benefits, costs, and lessons for the conservation movement. *Conservation letters* 10(1), 160–165.
- Downs, M. R. & Stea, D. (1973). Cognitive maps and spatial behaviour: process and products. Teoksessa R. M. Downs & D. Stea (toim.), *Image and Environment* (8–26). Chicago: Aldine Publishing Company.
- Downs, M. R. & Stea, D. (2011). Cognitive maps and spatial behaviour: process and products. Teoksessa M., Dodge, R., Kitchin & C., Perkins (toim.), *The map reader: theories of mapping practice and cartographic representation* (312–317). Chichester: John Wiley & Sons.
- Drianda, R. P. & Kinoshita, I. (2011). Danger from traffic to fear of monkeys: children's independent mobility in four diverse sites in Japan. *Global Studies of Childhood* 1(3), 226–242.
- Duckworth, J. (2018). *Pokémon Go changes in-game map feature*. Saatavissa: <https://game-rant.com/pokemon-go-map-feature/>. Viitattu 19.2.2018.
- Eskola J. (2010). Laadullisen tutkimuksen juhannustaiat: laadullisen aineiston analyysi vaihe vaiheelta. Teoksessa J. Aaltola & R. Valli (toim.), *Ikkunoita tutkimusmetodeihin II. Näkökulmia aloittelevalle tutkijalle tutkimuksen teoreettisiin lähtökohtiin ja analyysimenetelmiin* (179–203). Jyväskylä: PS-kustannus.
- Explore. Pokémon Gon verkkosivut. Saatavissa: <http://www.pokemongo.com/en-us/explore/>. Viitattu: 21.4.2018.

- Finfgeld-Connett, D. (2014). Use of content analysis to conduct knowledge-building and theory-generating qualitative systematic reviews. *Qualitative Research* 14(3), 341–352.
- Fyhri, A., Hjorthol, R., Mackett, R. L., Fotel, T. N. & Kyttä, M. (2011). Children's active travel and independent mobility in four countries: development, social contributing trends and measures. *Transport Policy* 18(5), 703–710.
- Garner, W. (1998). Exploring the local area: 2. Venturing further. Teoksessa R. Carter (toim.), *Handbook of primary geography* (221–231). Sheffield: Geographical Association.
- Gather items at PokéStops and Gyms. Pokémon Gon tukiverkkosivut. Saatavissa: <https://support.pokemongo.nianticlabs.com/hc/en-us/articles/221957688-Gather-items-at-Pok%C3%A9Stops-and-Gyms>. Viitattu 21.4.2018.
- Gerber, R. (1981b). Young children and their understanding of the element of the maps. *Teaching Geography* 6(3), 128–133.
- Gerber, R. (1992). *Using maps and graphics in geography teaching*. Brisbane: QUT Press.
- Gerber, R. (2000). Environmental cognition for children's learning. Teoksessa M. Robertson, R., Gerber & Australian Council for Educational Research (toim.), *The child's world: triggers for learning* (24–39). Camberwell, Vic: Australian Council for Education Research.
- Gifford, R. (1997). *Environmental psychology: principles and practice*. Boston: Allyn & Bacon.
- Giles-Corti, B., Wood, G., Pikora, T., Learnihan, V., Bulsara, M., Van Niel, K., Timperio, A. F., McCormack, G. & Villanueva, K. (2011). School site and the potential to walk to school: the impact of street connectivity and traffic exposure in school neighborhoods. *Health Place* 17(2), 545–550.
- Hellemaa, P. (2016). Kartat ja paikkatieto tilatajun kehittymisen apuna. Teoksessa K. Juuti (toim.), *Ympäristöoppia opettamaan* (253–273). Jyväskylä: PS-kustannus.
- Hester, B. (2017). Follow-up to 'Pokemon Go': 'Harry Potter' augmented reality game. *Rolling Stone*, 8.11.2017. Saatavissa: <http://www.rollingstone.com/glixel/news/the-follow-up-to-pokemon-go-is-a-harry-potter-ar-game-w511334>.
- Hillman, M., Adams, J. & Whitelegg, J. (1990). *One false move... A study of children's independent mobility*. London: Policy Studies Institute.
- Hirsjärvi, S., Remes, P. & Sajavaara, P. (2007). *Tutki ja kirjoita*. Helsinki: Tammi.
- Hirsjärvi S. & Hurme H. (2008). *Tutkimushaastattelu: teemahaastattelun teoria ja käytäntö*. Helsinki: Gaudeamus.
- Hoffer, C. (2017). *Pokémon Go just made a massive overhaul to its maps*. Comicbookin verkkosivut. Saatavissa: <http://comicbook.com/gaming/2017/12/01/pokemon-go-maps/>. Viitattu 19.2.2018.

- Holloway, L. & Hubbard, P. (2001). *People and place: the extraordinary geographies of everyday life*. Essex: Pearson Education Limited.
- Johansson, M. (2006). Environment and parental factors as determinants of mode for children's leisure travel. *Journal of Environmental Psychology* 26(2), 156–169.
- Kari, T. (2016). Pokémon Go 2016: exploring situational contexts of critical incidents in augmented reality. *Journal of Virtual Worlds Research* 9(3), 1–12.
- Kari, T., Arjoranta, J. & Salo, M. (2017). Behavior change types with Pokémon Go. *Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games*, Cape Cod, Massachusetts USA, August 2017 (FDG'17), 1–10.
- Kempas, K. (2016). Valtava Pokémon-jahti saarella. *Helsingin Sanomat*, 19.9.2016, A26–A27.
- Koskimaa, R. Arjoranta, J., Friman, U., Mäyrä, F., Sotamaa O. & Suominen, J. & Arjoranta, J. (2016). Pelitutkimuksen vuosikirja: Johdanto. Saatavissa: <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2016/johdanto>. Viitattu 4.4.2018.
- Kyttä, M. (1997). Children's independent mobility in urban, small town, and rural environments. Teoksessa R. Camstra (toim.), *Growing up in a changing urban landscape* (41–52). Assen: Royal Van Gorcum.
- Kyttä, M. (2004). The extent of children's independent mobility and the number of actualized affordances as criteria for child-friendly environments. *Journal of Environmental Psychology* 24(2), 179–198.
- Kyttä, M., Hirvonen, J., Rudner, J., Pirjola, I. & Laatikainen, T. (2015). The last free-range children? Children's independent mobility in Finland in the 1990s and 2010s. *Journal of Transport Geography* 47, 1–12.
- Larouche, R., Oyeyemi, A. L., Prista, A., Onywera, V., Akinroye, K. K. & Tremblay, M. S. (2014). A systematic review of active transportation research in Africa and the psychometric properties of measurement tools for children and youth. *International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity* 11, 1–18.
- Larsen, K., Gilliland, J., Hess, P., Tucker, P., Irwin, J., & He, M. (2009). The influence of the physical environment and socio-demographic characteristics on children's mode of travel to and from school. *American Journal of Public Health* 99(3), 520–526.
- Lindqvist, A. K., Castelli, D., Hallberg, J. & Rutberg, S. (2018). The praise and price of Pokémon GO: a qualitative study of children's and parents' experiences. *JMIR Serious Games* 6(1), 1–6.

- Liu, L., Wagner, C. & Suh, A. (2017). Understanding the success of Pokémon Go: impact of immersion on players' continuance intention. *AC 2017: Augmented Cognition. Enhancing Cognition and Behavior in Complex Human Environments*, 514–523.
- Lopes, F., Cordovil, R. & Neto, C. (2014). Children's independent mobility in Portugal: effects of urbanization degree and motorized modes of travel. *Journal of Transport Geography* 41, 210–219.
- Mackintosh, M. (1998). Photographs, diagrams and maps: understanding and using them. Teoksessa R. Carter (toim.), *Handbook of primary geography* (133–151). Sheffield: Geographical Association.
- MacMillan, T. E. (2005). Urban form and a child's trip to school: the current literature and a framework for future research. *Journal of Planning Literature* 19(4), 440–456.
- Mammen G., Faulkner G., Buliung R. & Ley, J. (2012). Understanding the drive to escort: a cross-sectional analysis examining parental attitudes towards children's school travel and independent mobility. *BMC Public Health* 12, 1–12.
- Mckee, R., Mutrie, N., Crawford, F. & Green, B. (2007). Promoting walking to school: results of a quasi-experimental trial. *Journal of Epidemiology and Community Health* 61(9), 818–823.
- McLaughlin, D. & Hill, K. (2016). *How Pokémon Go changes the geography of cities*. Saata-vissa: <http://fusion.net/story/328205/pokemon-go-pokestops-ingress-portals/>. Viitattu 28.2.2017.
- Milner, A. (1998). Exploring the local area: using the school ground at key stage 1. Teoksessa R. Carter (toim.), *Handbook of primary geography* (211–220). Sheffield: Geographical Association.
- Mitchell, H., Kearns, R. A. & Collins, D. C. A. (2007). Nuances of neighbourhood: children's perceptions of the space between home and school in Auckland, New Zealand. *Geoforum* 38(4), 614–627.
- Moll, V. (2018). Minne saa kulkea yksin? *Helsingin Sanomat*, 11.2.2018, A5–A8.
- Monmonier, M. (1996). *How to lie with maps*. Chigago: University of Chigago Press.
- Mourtzis, D., Papakostas, N., Mavrikios, D., Makris, S. & Alexopoulos, K. (2015) The role of simulation in digital manufacturing: applications and outlook. *International Journal of Computer Integrated Manufacturing* 28(1), 3–24.
- Mutanen, J. (2017). Pokémon Go biologian opetuksessa. *Natura* 1/2017, 13.
- Mäyrä, F. (2016). Pokémon Go: Entering the ludic society. *Mobile Media & Communication* 5(1), 47–50.

- Määttänen, J. & Pullinen, J. (2016) Metsästäjät etsivät otuksia Esplanadilta. *Helsingin Sanomat*, 7.7.2016, A6-A7.
- Naukkarinen, O. (2006). Paikallisuus, liikkuvuus ja esteettiset arvot. Teoksessa S. Knuuttila, P. Laaksonen & U. Piela (toim.), *Paikka: Eletty, kuviteltu, kerrottu* (64–79). Jyväskylä: Gummerus.
- Nigaglioni, I. (2017). Pokémon Go: an unexpected inspiration for next generation learning environments. *Childhood Education* 93(4), 333–336.
- Niemelä, O. (2004). *Maasto ja kartta – kartanvalmistajan ja kartankäyttäjän käsikirja*. Helsinki: Otava.
- O'Brien, M., Jones, D. & Sloan, D. (2000). Children's independent spatial mobility in the urban public realm. *Childhood* 7(3), 257–277.
- Pacilli, M. G., Giovannelli, I., Prezza, M. & Augimeri, M. L. (2013). Children and the public realm: antecedents and consequences of independent mobility in a group of 11–13-year-old Italian children. *Children Geographies* 11(4), 377–393.
- Page, A. S., Cooper, A. R., Griew, P. & Jago, R. (2010). Independent mobility, perceptions of the built environment and children's participation in play, active travel and structured exercise and sport: the PEACH Project. *International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity* 7(17), 1–10.
- Parkinson, A. (2013). How has the technology impacted on the teaching of geography and geography teachers? Teoksessa D. Lambert & M. Jones (toim.), *Debates in Geography Education* (193–205). New York: Routledge.
- Palomäki, S. (2007). Suunnistus – kansalaistaitoa ja luontoelämyksiä. Teoksessa P. Heikinaro-Johansson & T. Huovinen (toim.), *Näkökulmia liikuntapedagogiikkaan* (387–402). Helsinki: WSOY.
- Pokémon*. Pokémon Gon verkkosivut. Saatavissa: <http://www.pokemongo.com/en-us/pokemon/>. Viitattu 21.4.2018.
- Pokémon Go*. Pokémonin verkkosivut. Saatavissa: <https://www.pokemon.com/us/app/pokemongo/>. Viitattu 21.4.2018.
- Pokémon Go buddy system*. Gamepressin verkkosivut. Saatavissa: <https://pokemongo.gamepress.gg/pokemongo-buddy-system>. Viitattu 21.4.2018.
- Pokémon Go map*. Pokémon Go Mapin verkkosivust. Saatavissa: <https://www.pokemongo-map.info/>. Viitattu 20.4.2018.
- PokeMap*. PokeMapin -verkkosivut. Saatavissa: <https://www.pokemap.net/>. Viitattu 20.4.2018.

- Pokéstop-kartta*. Pokémon Go vinkkien verkkosivut. Saatavissa: <http://pokemongovinkit.fi/pokestop-kartta/>. Viitattu 3.3.2017.
- Pokémon Go Suomi gymit -kartta*. Pokémon Go vinkkien verkkosivut. Saatavissa: <http://pokemongovinkit.fi/pokemon-go-suomi-kartta/>. Viitattu 3.3.2017.
- Porter, G., Munthali, A., Hampshire, K., & Robson, E. (2011). Mobility, surveillance and control of children and young people in the everyday: perspectives from sub-saharan Africa. *Surveillance & Society* 9(1), 114–131.
- Prezza, M., Pilloni, S., Morabito, C., Sersante, S., Alparone F. R. & Giuliani M. V. (2001). The influence of psychosocial and environmental factors on children's independent mobility and relationship to peer frequentation. *Journal of Community & Applied Social Psychology* 11(6), 435–450.
- Prezza, M., Alparone, F. R., Cristallo, C. & Luigi, S. (2005). Parental perception of social risk and of positive potentiality of outdoor autonomy for children: the development of two instruments. *Journal of Environmental Psychology* 2(4), 437–453.
- Raid Battles*. Pokémon Gon tukiverkkosivut. Saatavissa: <https://support.pokemongo.nianticlabs.com/hc/en-us/articles/115009004747-Raid-Battles>. Viitattu 21.4.2018.
- Rapely, T. J. (2001). The art(fulness) of open-ended interviewing: some considerations on analysing interviews. *Qualitative Research* 1(3), 303–323.
- Rapley, T. J. (2004). Interviews. Teoksessa C. Seale, G. Gobo, J.F. Gubrium, & D. Silverman (toim.), *Qualitative research practice* (15–33). London & Thousand Oaks: Sage.
- Rikkinen, H. (2001). Children's Life-worlds. Teoksessa M. Robertson, R., Gerber & Australian Council for Educational Research. (toim.), *The child's world: triggers for learning* (87–108). Camberwell, Vic: Australian Council for Education Research.
- Rissotto, A. & Tonuzzi, F. (2002). Freedom of movement and environmental knowledge in elementary school children. *Journal of Environmental Psychology* 22(1–2), 65–77.
- Rudner, J. (2012). Public knowing of risk and children's independent mobility. *Progress in Planning* 78(1), 1–53.
- Ruusuvuori, J. & Tiittula, L. (2005). Tutkimushaastattelu ja vuorovaikutus. Teoksessa J. Ruusuvuori ja L. Tiittula (toim.), *Haastattelu: tutkimus, tilanteet ja vuorovaikutus* (22–56). Tampere: Vastapaino.
- Ruusuvuori, J. (2010). Litteroijan muistilista. Teoksessa J. Ruusuvuori, P. Nikander ja M. Hyvärinen (toim.), *Haastattelun analyysi* (424–431). Tampere: Vastapaino.

- Ruusuvuori, J., Nikander, P. & Hyvärinen, M. (2010). Haastattelun analyysin vaiheet. Teoksessa J. Ruusuvuori, P. Nikander ja M. Hyvärinen (toim.), *Haastattelun analyysi* (9–34). Tampere: Vastapaino.
- Saarinen J. (2016). Pokémon Go toi lisätyn todellisuuden vihdoinkin arkeen, mutta tämä on vasta alkua. *Helsingin Sanomat*, 14.7.2016, A6–A7.
- Saarinen, J. (2018). *Minne pokémonkouluttajat ovat kadonneet?* Taajuusmedian verkkosivut. Saatavissa: <https://taajuusmedia.fi/2018/03/21/minne-pokemonkouluttajat-ovat-kadonneet/>. Viitattu: 9.3.2017.
- Salmi, H. (2017). Näkymätön havaittavaksi – Abstraktin aiheen oppiminen konkreettiseksi lisäketodellisuuden avulla. *Natura*, 1/2017, 12.
- Salminen, E. (2016). Pokémon Go yhdistelee nerokkaasti vanhoja paloja. *Keskisuomalainen*, 19.7.2016, 6–7.
- Salo, U.-M. (2015). Simsalabim, sisällönanalyysi ja koodaamisen haasteet. Teoksessa S. Aaltonen ja R. Högbäck (toim.), *Umpikujasta oivallukseen: refleksiivisyys empiirisessä tutkimuksessa* (166–190). Tampere University Press & Nuorisotutkimusverkosto/Nuorisotutkimusseura, julkaisuja 164.
- Satelliittimittaus eli GPS-mittaus*. Maanmittauslaitoksen verkkosivut. Saatavissa: <http://www.maanmittauslaitos.fi/ammattilaisille/maastotiedot/koordinaatti-korkeusjärjestelmat/etrs89-euref-fin/satelliittimittaus-eli-gps-mittaus>. Viitattu
- Schoeppe, S., Tranter, P., Duncan, M. J., Curtis, C., Carver, A. & Malone, K. (2016). Australian children's independent mobility levels: secondary analyses of cross-sectional data between 1991 and 2012. *Children's Geographies* 14(4), 408–421.
- Scott, S., Jackson, S., & Backett-Milburn, K. (1998). Swings and roundabouts: risk anxiety and the everyday worlds of children. *Sociology* 32(4), 689–700.
- Serino, M., Cordrey, C., McLaughlin, L. & Milanaik, R. L. (2016). Pokémon Go and augmented virtual reality games: a cautionary commentary for parents and pediatricians. *National Library of Medicine. Current opinion in pediatrics* 28(5), 673–677.
- Shaw, B., Watson, B., Frauendienst, B., Redecker, A., Jones, T. & Hillman, M. (2013). *Children's independent mobility: a comparative study in England and Germany (1971–2010)*. London: University of Westminster, Oxford Brookes University, Ruhr Universität Bochum.
- Shaw, B., Bicket, M., Elliott, B., Fagan-Watson, B., Mocca, E. & Hillman, M., (2015). *Children's independent mobility: an international comparison and recommendations for action*. London: Policy Studies Institute.

- Shokoohi, R., Hanif, N.R. & Dali, M.M. (2012). Children walking to and from school in Tehran: associations with neighbourhood safety, parental concerns and children's perceptions. *Procedia – Social and Behavioral Sciences* 38, 315–323.
- Sobel, K., Bhattacharya, A., Hiniker, A., Lee, J. H., Kientz, J. A., & Yip, J. C. (2017). “It wasn't really about the Pokémon”: parents' perspectives on a location-based mobile game. *CHI '17 Proceeding of the 2017 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 1483–1496. New York: AMC.
- Spencer, C. & Blades, M. (1993). Children's understanding of place: the world at hand. *Geography* 78(4), 367–373.
- Stea, D. & Blaut, J. M. (1973). Some preliminary observations on spatial learning in school children. Teoksessa R. M. Downs & D. Stea (toim.), *Image and environment* (226–234). Chicago: Aldine Publishing Company.
- Stea, D., Piñon, M., Middlebrook, N., Eckert, V. & Blaut, M. J. (2001). Place and space learning; the play pen of young children. Teoksessa M. Robertson & R. Gerber (toim.), *Children's ways of knowing: learning through experience* (164–178). Melbourne, Vic: Australian Council for Education Research.
- Streitfeld, D. (2016). Chasing Pokémon, a baby step toward virtual reality. *The New York Times. Personal Tech.* 21.7.2016.
- Teams and gyms. Pokémon Gon verkkosivut. Saatavissa: <http://www.pokemongo.com/en-us/teams-gyms/>. Viitattu: 21.4.2018.
- Tillberg Mattson, K. (2002). Children's (in)dependent mobility and parent's chauffeuring in the town and the countryside. *Tijdschrift voor Economische en Sociale Geografie* 93(4), 443–453.
- Tranter, P. & Pawson E. (2001). Children's access to local environments: a case-study of Christchurch, New Zealand. *Local Environment* 6(1), 27–48.
- Tuan, Y.-F. (1977). *Space and place: the perspective of experience*. Minneapolis: Fifth Printing.
- Tuan, Y.-F. (2006). Paikan taju: aika, paikka ja minuus. Teoksessa S. Knuuttila, P. Laaksonen & U. Piela (toim.), *Paikka: Eletty, kuviteltu, kerrottu* (15–30). Suomenkielinen käännös L. Kaski. Jyväskylä: Gummerus. (Alkuperäinen teos julkaistu vuonna 2004.)
- Tudor-Locke, C., Ainsworth, B. E. & Popkin, B. M. (2001). Active commuting to school; an overlooked source of children's physical activity? *Sports Medicine* 31(5), 305–313.
- Tuomi, J. & Sarajarvi, A. (2009). *Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi* (5., uudistettu laitos). Helsinki: Tammi.

- Tolman, E. C. (1948). Cognitive maps in rats and men. Teoksessa R. M. Downs & D. Stea (toim.), *Image and environment* (27–50). Chicago: Aldine Publishing Company.
- Usage time: Pokémon Go VS social media apps.* SimilarWebin verkkosivut. Saatavissa: <https://www.similarweb.com/blog/wp-content/uploads/2016/07/time-v-social.png>. Viitattu 4.4.2017.
- Villanueva, K., Giles-Corti, B., Bulsara, M., Trapp, G., Timperio, A., McGormack, G. & Van Niel, K. (2013). Does the walkability of neighbourhoods affect children's independent mobility, independent of parental, socio-cultural and individual factors? *Children's Geographies* 12(4), 393–411.
- Vironen, E. (2016). Pokémon Go -mobiilipeli toi taskuhirviöt takaisin. Teknologia herätti ysärihitin. *Keskipohjanmaa*, 20.7.2016, 13.
- Weather Boosts.* Pokémon Gon tukiverkkosivut. <https://support.pokemongo.nianticlabs.com/hc/en-us/articles/115015727028-Weather-boosts>. Viitattu 21.4.2018.
- Weir, L. A., Etelson, D. & Brand, D.A. (2006). Parents' perceptions of neighborhood safety and children's physical activity. *Preventive Medicine* 43(3), 212–217.
- Witten, K., Kearns, R., Carrol, P., Asiasiga L. & Tava'e, N. (2013). New Zealand parents' understandings of the intergenerational decline in children's independent outdoor play and active travel. *Children's Geographies* 11(2), 215–229.
- 2016 Nominees.* The Game Awardsin verkkosivut. Saatavissa: <http://thegameawards.com/2016/nominees/>. Viitattu 27.11.2017.
- 85 Incredible Pokémon Go statistics and facts (January 2018).* DMR:n verkkosivut. Saatavissa: <https://expandedramblings.com/index.php/pokemon-go-statistics/>. Viitattu 1.4.2018.

Liitteet

LIITE 1. Teemahaastattelurunko

| | |
|--|--|
| <p>Vanhemmat Pokémon Go</p> <p>Ilmiönä Mikä sinun mielestäsi on Pokémon Go ja millaisia asioita siihen liittyy?</p> <p>Voisitko kuvailla teidän perheellenne tyypillisen pelitilanteen?</p> <p>Merkitykset Miten Pokémon Go näkyy teidän perheessänne? <i>Miten Pokémon Go on vaikuttanut teidän perheenne arkeen?</i></p> <p>Millaisena lapsesi pelaaminen näyttäytyy sinulle?</p> <p>Mitä peli merkitsee sinulle? <i>Miksi pelaat sitä?</i></p> <p>Hyödyt/Haitat Koetko, että pelistä ja sen pelaamisesta on jotain hyötyä? <i>Miten peli on vaikuttanut perhesuhteisiin lapsen ja vanhemman välillä?</i> <i>Entä sisarusten välillä?</i></p> <p>Entä onko sen pelaamisessa ilmennyt jotain haittapuolia?</p> | <p>Lapset Pokémon Go</p> <p>Milloin aloittanut pelaamisen + lvi? Lempipokémon? Mikä Pokémon Gossa on parasta? Kuinka usein pelaat? Milloin pelaat? (Koulumatkat, vklp, lomat?) Kenen kanssa pelaat? Missä pelaat (alue)? <i>Näytä kartalta.</i> <i>Miksi?</i></p> <p>Oletko mielestäsi viettänyt tavallista enemmän aikaa ulkona pelin takia? Oletko saanut olla myöhempään ulkona pelin takia? Oletko saanut mennä jonnekin vähän kauemmas pelaamaan yksin? <i>Entä kaverin tai kavereiden kanssa?</i> Eroaako pelitapasi jotenkin, jos olet yksin, kavereiden tai vanhempien kanssa pelaamassa? <i>Pelaatko jotenkin eri tavalla?</i> <i>Käytkö eri paikoissa?</i></p> <p>Oletko tutustunut uusiin ihmisiin peliä pelatessasi? <i>Saanut uusia kavereita, ketä?</i> <i>Miten?</i> <i>Missä?</i></p> <p>Oletko käynyt jossain pidemmällä vanhempien kanssa pelaamassa Pokémon Gota? <i>Jossain kauempana kotoa kuin tavallisesti?</i> <i>Missä?</i></p> |
|--|--|

| | |
|--|---|
| <p>Vanhemmat Itsenäinen liikkuminen</p> <p>Rajat Millaiset rajat lapsellasi on liikkua itsenäisesti ilman aikuista lähiympäristössään? <i>Kartta -> näyttö</i> <i>Miten rajat on sovittu?</i> <i>Miten ne on selitetty lapselle?</i> <i>Perustelusi rajoille.</i></p> <p>Eroavatko rajat jotenkin, jos lapsesi liikkuu yksin, kuin jos hän liikkuisi kaverin tai sisaruskeskustelun kanssa? <i>Miksi?</i></p> <p>Oletko antanut lapsesi olla tavallista enemmän ulkona pelin takia?</p> <p>Minkä ikäinen on mielestäsi tarpeeksi kypsä liikkumaan itsenäisesti esimerkiksi kouluun tai harrastuksiin tai muuten vaan ulkona? <i>Miksi juuri tämän ikäinen?</i></p> <p>Liikkuminen Onko peli muuttanut jotenkin lapsen kulkemista kouluun tai harrastuksiin?</p> <p>Millaiset säännöt ovat sovittuna siitä, miten lapset ilmoittavat liikkeistään?</p> | <p>Lapset Itsenäinen liikkuminen</p> <p>Kuinka kaukana kotoa saat liikkua yksin ilman aikuista? <i>Entä, jos sinulla on joku kaveri tai sisarus mukana?</i></p> <p>Ovatko raja mielestäsi sopiva? <i>Vrt. Alue riittävä</i> <i>Onko alue tarpeeksi suuri/liian pieni?</i> <i>Miksi haluaisit isomman, miksi se on sopiva?</i></p> <p>Kuinka paljon saat liikkua kodin ulkopuolella koulupäivän jälkeen? <i>Entä viikonloppuisin?</i></p> <p>Ovatko vanhempasi tarkkoja siitä, missä liikut ja kenen kanssa? <i>Miten ilmoitat liikkeistäsi?</i></p> <p>Jos eroja sisarusten liikkumisessa ja rajoissa, miltä se tuntuu?</p> <p>Minkä ikäinen lapsi saa mielestäsi liikkua yksin ulkona?</p> |
|--|---|

| | |
|--|---|
| <p>Vanhemmat Ympäristö</p> <p>Lapsen oppiminen Mitä lapsesi on mielestäsi oppinut peliä pelaessaan tai voiko sitä pelaamalla ylipäättään oppia mitään? <i>Onko pelaaminen vaikuttanut kykyyn hahmottaa karttaa?</i> <i>Kulkea turvallisesti ympäristönsään?</i></p> <p>Oma oppiminen Koetko, että olet oppinut itse jotain peliä pelaessasi? <i>Mitä?</i> <i>Miten?</i></p> <p>Uusissa paikoissa käyminen Oletko käynyt pelin takia jossakin pidemmällä? <i>Yksin tai perheen kanssa?</i></p> <p>Oletko käynyt pelin takia jossakin sinulle ennestään tuntemattomassa paikassa? <i>Yksin tai perheen kanssa?</i></p> <p>Millainen kokemus tämä uudessa paikassa käyminen oli?</p> | <p>Lapset Ympäristö</p> <p>Oletko oppinut jotain uutta peliä pelaessasi? <i>Oletko huomannut ympäristöstäsi jotain sellaista, mitä et ennen peliä tai ilman peliä olisi huomannut?</i> <i>Mitä?</i> <i>Näytä kartalta näitä oppimisen kohteita.</i> <i>Näytä kartalta pelin kannalta merkityksellisiä paikkoja.</i></p> <p>Oletko pelin takia päässyt jonnekin sinulle uusiin paikkoihin? <i>Miksi menitte juuri sinne?</i> <i>Ketä kaikkia oli mukana?</i> <i>Millaista oli pelata siellä?</i> <i>Oletteko käyneet siellä useammin?</i> <i>Onko tällaisia sinulle uusia pelipaikkoja ollut useitakin tämän mainitun lisäksi?</i></p> |
|--|---|

LIITE 2. Haastattelukutsu

Hei,

teen tutkimusta Pokémon Gosta sen yhteyksistä lasten itsenäiseen liikkumiseen eli liikkumiseen ilman aikuisen läsnäoloa. Saisinkohan tätä kautta mahdollisesti tutkittavia omaan kasvatustieteen pro gradu -tutkielmaani? Tutkimuksen kohteena ovat ”Pokémon-perheet”, jossa vähintään yksi lapsi olisi pelannut peliä ja vanhempi/vanhemmat olisivat jollain tasolla olleet myös mukana pelin pelaamisessa. Tutkimus toteutetaan haastattelemalla. Jos koet kuuluvasi osaksi tällaista perhettä ja kiinnostuit, ota minuun yhteyttä yksityisviestillä, niin saat lisätietoja. Kiitos!

Ystävällisin terveisin,

Ida Lehtonen

Helsingin yliopisto

LIITE 3. Haastateltavien oikeuksista

Haastattelun aikana:

Haastattelu on mahdollista keskeyttää missä tahansa vaiheessa, jos haastateltava niin haluaa.

Haastattelun jälkeen;

Minulla on haastattelijana vaitiolovelvollisuus. Tutkimukseni liittyy omaan kasvatustieteen pro gradu -työhöni, joka tullaan tallentamaan Helsingin Yliopiston E-thesis -palveluun, jossa Helsingin yliopistolle tehdyt opinnäytteet ovat vapaasti luettavissa (<https://et-thesis.helsinki.fi/>). Nauhoittamaani haastattelua tullaan käyttämään pro gradu -tutkielmasani niin, että siitä ei voida selvittää, ketä haastateltavat ovat eli nimet ja kaikki muut mahdollisesti henkilöllisyyden paljastavat kohdat poistetaan tai muutetaan. Teillä on oikeus lukea tutkielmani ennen sen julkaisua ja tarkistaa, onko siellä jotain, mihin haluatte muutoksia.

Voitte ottaa yhteyttä minuun milloin vain tutkielmaani liittyen.

Ida Lehtonen

Helsingin yliopisto

Liite 4. Esimerkkejä analyysista

| | | | |
|----------------------|--|---|---|
| Yläluokka | Alkuperäinen ilmaus | Pelkistetty ilmaus | Alaluokka |
| Sosiaalisuus | ”Mulle ehkä kaikkein tärkeintä on se, et se on meille tällanen yhteinen juttu. Et me tehään.” | Vanhemmalle tärkeää lapsen kanssa yhdessä tekeminen. | Yhteisöllisyys (perhe) |
| Sosiaalisuus | ”Ja täytyy kyl sanoo, et on ollu mielenkiintosta sitten muutaman kerran, kun tota täällä keskustassa on sattunu raidi kohalle. Niin on siis ollu tosi hauska, et on sitten tullu siinä edes vähän juteltua semmosten ihmisten kanssa, joiden kanssa ei oo tavallaan mitään muuta yhteistä luultavasti.” | Toisten pelaajien kanssa jutteleminen. | Uudet kontaktit |
| Fyysinen aktiivisuus | ”Mut mulle on silleen, et se, et tarvitaan tavallaan joku motivaatio siihen, et liikkuu. Et oli se sit mikä tahansa... Sit tavallaan se, että siin tuli semmonen... Kun ei oo enää silleen, et istutaan hiekkalaatikolla, hiekkalaatikon reunalla, et niin kun nää [lapset] ei silleen niin kun ulkoile mun kanssa ihan hirveesti, niin se oli must ihan hirveen kiva, sitten.” | Peli motivoi liikumiseen ja ulkona olemiseen. | Fyysiseen aktiivisuuteen kannustaminen |
| Oppiminen | Sit toinen, yks juttu mitä mä oon huomannu, mut mä en tiedä ootteks te ite kiinnittäny huomiota, mut te ootte aika paljon laskeskellu sitä, et paljonko expaa tarvii seuraavaan leveliin tai paljonko candyä tarvii siihen, että siis laskemista myöskin on tullu harjoteltuu silleen, että siin on ollu silleen, et mä oon joskus tosi yllättäny siitä, et minkälaisiin laskuihin Severikin on pystyny. | Pokémon Gon myötä lapset ovat laskeneet matematiikkaa ja kehittyneet siinä. | Matematiikan oppiminen |
| Emootiot | ”Nii, ku siin on aina vähän tietysti se semmonen, et oks se nyt ihan sitten että... Siinä tunteet tietysti kuumenee, kun se otetaan aika vakavasti tuo pelaaminen.” | Pelaaminen on herättänyt lapsissa vahvoja tunteita. | Kilpailuhenkisyys |
| Pelityyli | ”Meil on yöjuoksut [kaverin kanssa] menossa tai sitten mä voin käydä Tuomon kanssa kävelemässä tuolla yöllä, kun nukkuu ja koiran kanssa lenkillä. Niin saattaa mennä siinäkin se, ihan huomaa-matta, tuntikin.” | Äiti pelaa myöhään iltaisin kaverin tai miehensä kanssa | Myöhään/jonkun kanssa pelaaminen (vanhempi) |
| Muu toiminta | ”Mutta kyllä se on silleen ihan hyvin tehty tuote ja juttu, että kyllä me viimeksi, kun Jaakolle puhelin vaihdettiin niin siinä piti varmistaa, että siinä pyörii peli (naurahdus). Että se oli se yks tärkein ominaisuus.” | Peli on hyvä tuote, joka on vaikuttanut puhelimen ostamiseen. | Puhelimen ostaminen |
| Slangi | ”Että siis aina ei saa kiinni sitä pokémonii ja sit jos on harvinainen pokémon ja sit se | Pokémonin ka-toamiselle | Pelistä keksityt omat sanat |

| | | | |
|--|---|---|---|
| | niin ku puffaa, niin kun me sanotaan, et ”puffaa”, kun se lähtee karkuun kokonaan, niin.” | puhelimien näyttö on keksitty oma sana, ”puffata”. | |
| Lasten itsenäisen liikkumisen määrä | ”Katon joka aamu, mitä on nearbyssa, jos on jotain harvinaisia, niin mä käyn, mä lähen aikasemmin pokettaa.” | Lapsi lähtee välillä aamuisin ennen koulua pelaamaan Pokémon Gota. | CIM määrän lisääntyminen |
| Lasten itsenäisen liikkumisen reitit | ”Kesällä varsinkin on saanu sitten veljensä mukana liikkua tuolla tuota Kirkkojärvellä ja tuolla missä noita stopeja on ollu enemmän.” | Lapsi on saanut liikkua kauemmas veljensä seurassa | Reviirin tilapäinen laajentuminen |
| Lasten itsenäisen liikkumisen muoto | ”Mut sit taas toisaalta, et hän [Aleksi] tulee yleensä bussilla kotiin koulusta, mut on saattanu kävellä sen kolme kilsaa sitten silleen niin kun pokémoneja metsästellen, joskus. Riippuu vähän siitä, et oks kaveri [mukana].” | Lapsi on vaihtanut muutaman kerran itsenäisen liikkumisen muotoa pelin takia | Muodon vaihtuminen |
| Ympäristön havainnointi ja hahmottaminen | ”Me itseasias huomattiin et siel [Töölönlahdella] oli se Walter Runebergin patsas, kun siinä oli se pokéstopi. --- Ja onhan toki paljon sellasta, että on just näitä yksityiskohtia, joita sä et huomaa muuten. Että niitähän tulee ihan hirveesti sellasii.” | Peli on suunnannut havainnointia ympäristössä siten, että sieltä on huomattu uusia asioita. | Todelliseen ympäristöön liittyvät kohteet havainnoinnin suunnittajina |
| Navigointitaitoidot | Esim, ku ekan kerran käytiin pelaa siellä --, niin kyl se oli silleen, et oppii välil aika paljon... Esim isi kun me menttiin ekaa kertaa sinne --, niin kyl siin oppi aika hyvin sen reitin ja kyl mä nyt melkeen ulkoa muistan sen reitin. | Lapsi on kokenut oppivansa pelin avulla uuden reitin. | Reittien oppiminen |
| Uuden tiedon oppiminen ympäristöstä | ”No ollaan, esim. kun me menttiin kaupunkiin, kun me menttiin ekan kerran pelaamaan pokée kaupunkiin, niin sit ei ollu ennen käynny siellä. Aika monta uutta paikkaa on ollu ja ollaan menty. Riippuu vähän, mis on pokémoneja.” | Lapsi on perheensä kanssa käynyt Helsingin keskustassa hänelle ennestään tuntemattomissa paikoissa pokémonien perässä | Uusissa paikoissa käyminen |